EL WENDIGO

FUNDADA EN 1974 · INVIERNO 1998-1999 · NÚMERO 79

http://cineultramundo.blogspot.com/

ENTREVISTAS
DENNIS O'NEIL
STEVE DILLON

300 PTS
36 PÁGINAS

CÓMIC SUPLEMENTO
450 PTS
56 PÁGINAS

CRUMB
LOS INICIOS (1)

HERGÉ,
ESE HOMBRE

KINGDOM COME:
OCIO Y NEGOCIO

XXII SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

SUPLEMENTO:
LA HISTORIETA ASTURIANA
(UNA HISTORIA DE FAUSTINO R. ARBESÚ)

1974
1999
25 AÑOS DE GLORIA

http://cineultramundo.blogspot.com/

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Director: Faustino Rodriguez Arbesú.
Redactores: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez Fernández.
Jefa de prensa y relaciones públicas: Salia Carlota Rodriguez. Comunicación: Eulalia Eguren y Carlos Sanchez Muslera. Imprime: Gráficos Careaga
Diseño: Eva Barceló y F. Flórez

SUMARIO

4 **KINGDOM COME: OCIO Y NEGOCIO**
Jose Mª Flores

7 **CRUMB (I) LOS INICIOS**
Florentino Flórez

16 **HERGÉ, ESE HOMBRE**
Jose Mª Flores

FASCÍCULO IV
LA HISTORIETA ASTURIANA
Faustino Rodriguez Arbesú
(61-80)

19 **¿FELIZ CUMPLEAÑOS?**
Incluye los artículos:
UN CATEDRÁTICO DEL TRAVESTISMO EN EL MUNDO DE LA IMAGEN
Faustino R. Arbesú
EL EXTRAÑO CASO DEL DOCTOR REMI Y MR. HERGE
El Wendigo

22 **XXII SALÓN INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS**

30 **DENNIS O'NEIL**
entrevista y artículo
Javier Cuervo

32 **STEVE DILLON**
entrevista

PORTADA: EVA BARCELÓ Y F. FLÓREZ, SOBRE UN DIBUJO ORIGINAL DE STEVE DILLON

CON SUBVENCIÓN DEL ILTRE. AYUNTAMIENTO DE GIJÓN

EDITORIAL

Ahora sí: cumplimos 25 años escribiendo sobre tebeos y otros menesteres. Tenemos la cuarta parte de la edad del MEDIO DE EXPRESIÓN, el ARTE, que criticamos, investigamos y amamos.

Cuando comenzamos con esta difícil andadura éramos todos ¡jóvenes, algunos apenas unos niños, que creíamos aún en los Reyes Magos. De los que continuamos al pie del cañón, los niños se hicieron adultos, incluso con hijos en edad de iniciar lo que ellos entonces hicieron. Todos hemos comprobado que los Reyes eran los padres disfrazados.

25 años dan para mucho. Hemos crecido en edad y desconfianza ante las palabras, promesas y gestos del ser humano. Salvo honrosas excepciones, la vida nos ha demostrado que todo gira alrededor del PODER que unos pocos detentan.

Hemos sido testigos de excepción del milagro que representa que el AZUL se transforme en ROJO y viceversa. Hay quien defiende la tesis de que somos DALTÓNICOS.

Se nos ha contado el folletín de que los ricos también lloran y pagan sus excesos en la cárcel, como cualquier hijo de vecina ¡No te jode! Lloran, pero por un dolor de muelas. En cuanto a la cárcel, entran pero no se quedan.

Nos dijeron que había que evolucionar o desaparecer como los dinosaurios. Eludieron decirnos que la evolución consistía en dejar de ser fanático-religioso para transformarse en fanático-político.

Los sabios y los justos heredarán la tierra: Palabra de Dios. Mentira cochina. Ya la han heredado hace milenios los ricos, que ahora la comparten con los políticos (o sea, los neoricos). Ellos acaparan el poder y el dinero de la Tierra.

Asistimos con temor al renacer del fasci-nazismo. Pero, contrariamente a lo que nos quieren hacer tragar, no son los peores los que se delatan por sus signos externos. Lo son los enquistados en el poder, los que permanecen inamovibles en él, independientemente del signo del que gobierne. Claro que esto del signo, es como el de la cruz, unos lo hacen de derecha a izquierda y otros de izquierda a derecha.

En fin, hemos cumplido 25 años y esperamos cumplir, al menos, otros tantos. Y que Vds. los vean.

El Wendigo

http://cineultramundo.blogspot.com/

KINGDOM COME: Ocio y Negocio

"La serie más premiada", "el dibujante más aclamado", etc. Expresiones de ésta índole abundaron en los diferentes boletines propagandísticos y aún en publicaciones que se dicen informativas para referirse a **Kingdom Come**. A juzgar por la atención prestada y la cantidad de artículos escritos, ha sido la serie del año, aparentemente, un acontecimiento destinado a remover los cimientos del cómic made in USA y parte del extranjero. Pero, en realidad, ¿es para tanto? Esta es nuestra interpretación, nuestra modesta aportación al fenómeno.

El revés de la trama

Después de leída la obra y alguno de los muchos artículos originados por ella, lo primero que desconcierta es la ausencia prácticamente total de crítica, el consenso casi unánime de estar ante un trabajo magistral y la atención prestada a detalles insignificantes. También asombra el espacio dedicado a exaltar las figuras del argumentista -**Mark Waid**- y, sobre todo, del dibujante -**Alex Ross**-, en detrimento de la interpretación, de las posibilidades de situarla en un momento y en unas condiciones concretas de la Historia del Cómic, frente a las cuales, o precisamente a partir de ellas, surge la obra. Aún más cuando *Kingdom Come* es un producto parcial o totalmente fallido en esos apartados (guión y dibujo), mientras que donde despliega mayores posibilidades es como instrumento de mercadotecnia, como experimento comercial y como justificación interna para la compañía editora de los cambios a introducir en sus personajes principales. Por esta razón en las líneas siguientes no vamos a ofrecer un listado de todos los personajes que asoman a sus páginas, ni presentar una serie de pistas del tipo "*en la esquina izquierda de la viñeta x aparece el casco que lució Batman en su pelea número 10.000 con el Joker*". Los mismos editores, verificando una de nuestras tesis, ya se han encargado de ello publicando un libro o similar con todos estos datos; datos que aficionados locales se han ocupado de traducir escrupulosamente. A ellos les remitimos, si es que les interesan esas cosas. Por nuestra parte, consideramos más interesante penetrar en el interior de *Kingdom Come* y, como si fuese un traje al que se le da la vuelta, desvelar las costuras ocultas que lo estructuran.

Planet Kripton
Visite nuestro bar

Kingdom Come es una obra en cuatro partes y un epílogo concebida para revisar los mitos fundacionales de la compañía D.C. (el núcleo de personajes englobados en la serie llamada *Liga de la Justicia* o LJA) y preparar al lector para las mutaciones que se avecinan para los mismos. Como tal, es tanto una mirada nostálgica al pasado como una premonición de futuro y, al mismo tiempo, "*es una parábola acerca del medio comiquero de los noventa*" (**Andreanó Weyland**, *Slumberland*, marzo de 1998).

Con toda su carga de disparatada fantasía: enjambres de superhéroes que sobrevuelan los cielos, explosiones atómicas sobre Kansas y otros tópicos y desvaríos del género, nos atrevemos a decir que *Kingdom Come* es un cómic profundamente realista. Es realista porque su gestación obedece a unos hechos concretos y muy reales del mundo editorial norteamericano que afectan a la marcha económica de la empresa editora. Y es realista porque una parte de lo que se cuenta en él tiene todas las posibilidades de suceder tal cual en la realidad, si es que no está sucediendo ya mismo. Por supuesto, no nos referimos a un enfrentamiento entre seres superiores buenos y malos, sino a ese restaurante temático donde prácticamente se inicia la serie y donde ésta termina. Un ***Planet Kripton*** con camareros, muy amanerados a juzgar por las posturas con que reciben a los clientes, vestidos de *Robin*, *Superboy* o *Green Lantern*, es perfectamente factible y no desentona en un mundo plagado de *Hard Rock Cafés*, *Planets Hollywood*, *Fashion* o lo que se les ocurra. De hecho, gran parte, sino todo el "merchandising" que exhiben las páginas de *Kingdom Come* existe en las diversas tiendas Warner de los Estados Unidos y otros países civilizados, ahora sólo hace falta que la cadena de restaurantes se materialice para que tengamos una parte del tebeo convertida en realidad. En cine ya se habían experimentado conceptos semejantes y tal vez *Jurassic Park* sea el ejemplo más completo. Una película sobre un parque de atracciones que sirve de inspiración/justificación para la construcción de un parque basado en ese mismo film; además, en él se presenta todo un merchandising exactamente igual al que se comercializa aprovechando el éxito en taquilla. ¿Qué hace publicidad de qué, los productos de la película o viceversa? Que nosotros sepamos es la primera vez que una situación similar se presenta en el cómic. A juzgar por el éxito de la serie ¿En cuánto se incrementaron los encargos al PREVIEWS de tazas "Linterna Verde" para el desayuno, camisetas de Flash o vasos "Shazam" para los combinados?

Al margen de esto, *Kingdom Come* ha desarrollado una de las mayores campañas de publicidad que se recuerdan en torno a un tebeo. Rumores, aparición de reseñas elogiosas aún antes de

publicarse los comics, un epílogo de distribución irregular, recopilación en libro con las correspondientes páginas inéditas para exprimir un poco más a los aficionados, etc. Todo ello también parte es de la "realidad" de *Kingdom Come*.

CRISIS, WHAT CRISIS?

Al mismo tiempo, *Kingdom Come* es realista porque obedece a la presencia verdadera de una agresiva competencia que ofrece productos tebeísticos al margen de los rasgos tradicionalmente empleados por las grandes compañías. Es obvio que IMAGE nos viene a la mente en primer lugar, pero igualmente MALIBÚ, DARK HORSE y toda la serie de pequeñas agencias aparecidas en los años noventa son responsables directas e indirectas de la obra que nos ocupa. MARVEL hace tiempo que lanzó su propio alegato, *Marvels*, mucho más glorificador que autocrítico, en el que sin dudarlo bebe este *Kingdom Come*. Si Kingdom Come puede parecer una reacción tardía a este fenómeno, hay que señalar que D.C. publicó, coetanea sino previamente a Marvels, *La Edad de Oro*, su particular tebeo hagiográfico. Por otra parte, la rapidez marveliana respondió a que la mayor parte de los autores tránsfugas desertaron de sus filas, originando una crisis de la que todavía no se ha recuperado plenamente. En D.C., acaso por la eficaz labor de **Dennis O'Neil**, se mantuvo el equipo creativo prácticamente intocado durante unos cuantos años.

Pero lo cierto es que si bien la estrategia de esta editorial alcanzó determinado éxito con la filial *Vértigo*, especializada en títulos un poco "rarinos", sus estrellas convencionales de un tiempo a esta parte iban de capa caída. Todavía recordamos la jugada, casi a renglón seguido, de la boda y la muerte -la verdad, ahora mismo no sé cual fue antes- de *Superman* en un intento por revalorizar la carrera de Clark Kent y de paso las acciones de la compañía. Como aquellas, *Kingdom Come* tiene mucho de reacción para atajar un estado de cosas financieramente negativo.

El camino seguido en este caso consiste en anteponer a la brutalidad, la excesiva parafernalia tecnomilitar y los pocos escrúpulos de los estereotipos desarrollados por otras compañías, una supuesta pureza de espíritu de los personajes históricos. El planteamiento de partida en KC es que el público lector, transmutado en esa humanidad que en el tebeo asiste impotente a los desmanes de la nueva generación de superhéroes, harto de fantasmadas, de exhibicionismo, de golpizas, batacazos y sin sentidos, espera ansiosa el regreso de los héroes de toda la vida, una especie de retorno a la inocencia de los tiempos pasados. Sin embargo, el responsable último del proyecto, acaso con una visión más certera del negocio que los autores, asumió que una iniciativa comercial basada en tales características estaba destinada al fracaso. De ahí que el personaje que indica la línea a adoptar por las colecciones posteriores a *Kingdom Come* sea *Wonder Woman* en lugar del propio *Superman*. Mientras que Superman encarna la vuelta a un imposible pasado idealista e idealizado, Wonder Woman no duda en emplear métodos similares a los de sus enemigos aún cuando diga luchar por una alternativa más ética que la que éstos representan. **Mark Waid**, **Alex Ross** o quienes manejen los hilos tras ellos están lanzando un mensaje claro: en el grupo estrella de la editorial desempeñará un papel fundamental la mujer y ésta será inflexible, dura y autosuficiente. Es muy significativo que las nuevas actitudes de los personajes D.C. sean presentadas por Wonder Woman, icono elegido en su momento por los movimientos feministas como representante del nuevo rol de la mujer en el cómic. Una de las situaciones clave de este tebeo se produce cuando *Superman*, asolado por las dudas, se ve incapaz de asumir el liderazgo del combate final, desafío recogido por *Wonder Woman* con completa naturalidad e incluso arrogancia. La tradicional asignación de papeles masculino/femenino, resquebrajada desde hace tiempo, se desmorona completamente en esas páginas.

También el conflicto *Superman/Capitán Marvel* viene a reflejar la competencia interna entre los títulos respectivos. Ambos personajes con atribuciones y poderes muy semejantes, gozan, o gozaron en su día, de una popularidad equiparable en Estados Unidos. Imagino que en su dilatada existencia habrán compartido colección, grupo o equipo en algún momento, pero generalmente la presencia de uno excluye la del otro. **Waid** ha hecho de esa rivalidad histórica entre dos comic-books el epicentro de *Kingdom Come*.

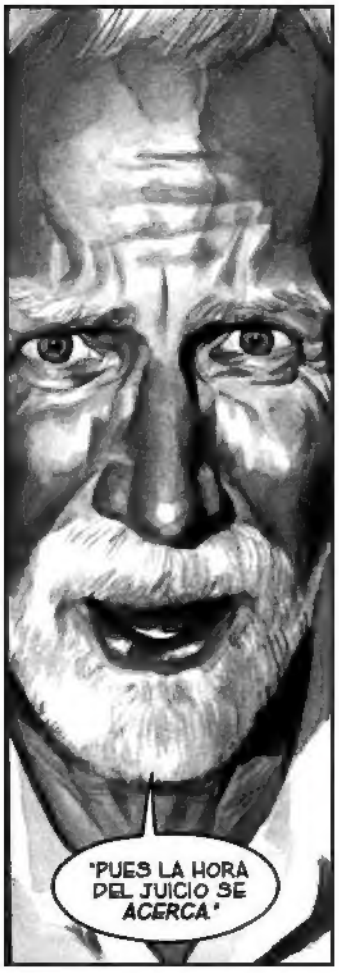
A nuestro juicio estas son las dos aportaciones clave de este tebeo: primero como instrumento subliminalmente propagandístico de determinados productos comerciales, y segundo como reacción o declaración de intenciones para salir de un estancamiento económico y creativo. Ambos son objetivos muy legítimos desde el punto de vista editorial, más discutible es pretender colocarlos como si se tratara de una obra maestra del cómic, cuando éste no alcanza más que un nivel mediocre desde el plano de la realización artística.

PORQUE KINGDOM COME NO ES, NI SIQUIERA, UN BUEN TEBEO

En el inicio del texto decíamos que *Kingdom Come* era un producto fallido en cuanto a guión y dibujo. Manifestar esto de una obra que ha levantado tantas expectativas, provocado adhesiones inquebrantables y tanto fanatismo a su alrededor, requiere una explicación más detallada que sitúe nuestra afirmación al margen de provocaciones gratuitas.

Es obvio que este tebeo hunde sus raíces en *Watchmen*, *Dark Knight Returns*, *Batman año uno* y más recientemente *Marvels*. En estos trabajos se producía una reflexión sobre la figura del superhéroe, sobre las motivaciones de estos personajes, se revisaban situaciones que, por legendarias, ya se habían instalado en el subconsciente colectivo de todos los aficionados al género y sobre todo se presentaban obras que por su calidad y/o atrevimiento se han convertido en referencia obligada dentro de la Historia del Cómic.

Kingdom Come abunda sobre esas mismas cuestiones, pero **Mark Waid** no es **Kurt Busiek, Frank Miller** ni **Alan Moore**. Lo suyo podría equipararse a ese conjunto de nombres como **Chuck Dixon, Gerard Jones** o **Ron Marz**, cuyo mayor mérito radica en una capacidad constante de trabajo, un estajanovismo del guión en el que finalmente la cantidad predomina sobre la calidad. En el caso concreto de *Kingdom Come* son varios los factores que fallan. Falla la capacidad narrativa y comunicativa, los vaivenes argumentales son constantes, la acción se desarrolla a trompicones y la impresión recibida es la de que el responsable literario no tenía en sus manos todos los hilos del argumento. Por ejemplo, no resulta creíble que *Batman*, por llevar la contraria a Superman, vaya a aliarse de buenas a primeras con el archivillano Lex Luthor. Es una postura que se contradice con la historia previa del personaje, oscuro, implacable y todo lo ambiguo que se quiera, pero con un concepto muy definido de su situación y motivación. Evidentemente, lo que se pretende es dar otra vuelta de tuerca al enfrentamiento desarrollado en *Dark Knight Returns*, llevando un paso más allá la oposición héroe solar contra héroe nocturno, pero la ejecución no está conseguida y por la misma razón que no resulta admisible el planteamiento, el desenlace, "lo hice para vigilarte de cerca", resulta traído por los pelos.



Tomando una de las referencias que citábamos antes, lo que ha hecho **Waid** es recoger lo peor de **Alan Moore**, su pomposidad, su afán de trascendencia a toda costa, sin imitar ni adoptar nada de lo que le ha dado fama: la capacidad de sorprender, de ofrecer perspectivas insólitas sobre viejos tópicos, el sentido del suspense, etc. La configuración que hace Waid del *Capitán Marvel*, cuya personalidad superheróica está inhibida por Luthor mediante un conjuro, encantamiento, palabra mágica o hipnosis, aunque forma parte intrínseca del personaje, remite directamente al *Miracleman* de **Moore**. Pero, lo que a éste le servía como elemento de sorpresa y suspense, en KC prácticamente se desaprovecha. El resultado en cuanto a guión por tanto es el de un producto de segunda fila disfrazado con ropajes de lujo.

Si peca de atrevido criticar el guión de *Kingdom Come*, buscar defectos en el apartado gráfico puede parecer que se quiere caer en la osadía. Sin embargo, estamos convencidos de que el dibujo, en gran medida, tiene la culpa de que este tebeo resulte ilegible. Se hace duro descalificar un trabajo como el de **Alex Ross** que sin duda alguna ha debido suponer un esfuerzo ingente, una tarea titánica, vaya por delante nuestro respeto para ello. Pero el resultado, quizá por un exceso de trabajo, por un intento de ofrecer un producto de acabado impecable, se presenta confuso y deslumbrante. Deslumbrante en el peor sentido de la palabra, es decir como algo cegador que impide ver por donde

andas o hacia donde te diriges. Esos cromados de aerógrafo, marca de la casa Ross, esa atención indiscriminada por el detalle, consiguen ofuscar al lector, impidiendo una comprensión de lo que se describe, dificultando la lectura, y, en ocasiones extremas, obligando a suspender la misma. Utilizando un símil muy conocido, podemos decir que los árboles nos impiden ver el bosque. Otro defecto acusado es la falta de dinamismo, la rigidez y anquilosamiento que presentan los personajes, aún cuando estén desarrollando acciones violentas, combates, peleas o carreras. Las imágenes no consiguen superar la impresión de ser fotografías de un momento determinado, y de hecho las viñetas son fotografías copiadas miméticamente sobre el papel, con el agravante de que no se respeta la obligada continuidad de unas a otras. **Alex Ross**, entre otras cosas, podrá ser valorado como el equivalente en el mundo del cómic de los pintores hiperrealistas de finales de los años sesenta: **Richard Estes, John Salt** o **David Parrish**, por ejemplo. Con ellos comparte la labor de reproducir fielmente escenas fotográficas, fijando en términos de colores una imagen obtenida en términos de luz, pero mientras que los pintores no están obligados a encadenar coherentemente un cuadro con otro, la misión del dibujante de comics es precisamente esa: articular imágenes de tal modo que narren, transmitan y cuenten, lo demás son postales bonitas, ilustraciones llamativas o lo que sea, pero no tebeos. De acuerdo con esto, es evidente que **Ross** funciona mucho mejor cuando ofrece la figura humana posando, en pie y frontalmente a ser posible, y por ello las portadas de los cuatro tomos, con la galería de personajes en posturas hieráticas y majestuosas, sí son bastante atractivas, o también esas otras páginas donde el movimiento se congela y se acentúa la talla y el formidable porte de los superhéroes. Pero cuatro portadas y media docena de "splash pages" no justifican los elogios y parabienes que ha suscitado esta obra.

En otro orden de cosas, nos ha llamado la atención que haya sido **Lorenzo F. Díaz** uno de los pocos en arrojar piedras contra las espejadas superficies de **Alex Ross** ("Alex Ross: Comics y fotonovelas", SLUMBERLAND, marzo 1998). Pero nos resulta muy sospechoso que sus palabras, aparentemente imparciales y asépticas, vean la luz ahora, cuando, basadas mayoritariamente en *Marvels (1)*, se dirigen hacia un producto cuya carrera comercial prácticamente ya ha concluido. Su actitud prolonga la manipulación ejercida desde las secciones de los tebeos y que puede simplificarse de la siguiente forma: "*Cuando un autor publica algo en mi compañía es un genio, cuando ficha por la competencia o pasan unos meses, su trabajo empieza a perder interés, en función del último descubrimiento que se intente lanzar*". Este es el tipo de crítica oficial y reconocida que se práctica en este país: objetiva, independiente y sobre todo "*profesional, muy profesional*".

José Mª Flores

(1) Lo que nosotros opinamos de *Marvels* ya lo dijimos en nuestro nº 67, *Pasen y vean*, de Florentino Flórez (1995) Las conclusiones difieren bastante de las del sr. Díaz

CRUMB

Viñeta de Vida regalada

Viñetas de Mis problemas con las mujeres

(1) Los Inicios

Comienza en este número la publicación de un artículo sobre el conocido autor **Robert Crumb.** Debido a su extensión, hemos decidido dividirlo en dos partes. La segunda aparecerá en el siguiente número de **El Wendigo** (80). Con estos dos capítulos, confiamos en que nuestra opinión sobre este creador, uno de los más reconocidos padres del underground, quede absolutamente clara. También es nuestro deseo alejarnos de algunos tópicos *crumbianos* y situar el análisis en el territorio de su obra, que es lo que, como lectores, realmente nos interesa. Espero que disfruten del texto.

EN EL NOMBRE DEL PADRE DEL HIJO, Y DEL ESPIRITO SANTO, YO TE CONSAGRO...
¡HEY! NO PUEDE HACER ESO! ES MI...
SOLDADO DE CRISTO!
¡NO TE TEMO, PUTA!!

Los comienzos

Siguiendo ciertas modas de corte psicoanalítico, algunos están dispuestos a explicar todo el trabajo de **Crumb**, a partir de sus experiencias infantiles. Yo me conformaré con enumerar algunos datos que el propio autor menciona y que luego surgen de forma más o menos trascendente en su trabajo. Aspectos que pueden ayudarnos a entender algunas claves de su obra.

Robert Crumb nace en Philadelphia en 1943. Su padre era un veterano de la II GM que, según parece, discutía frecuentemente con su mujer. Así los refleja en su comic *Mis problemas con las mujeres*. Cuando el autor habla de su infancia, se centra en general en su descubrimiento de los cómics. Él y su hermano **Charles** se pasaban horas leyendo historietas. No tengo datos para afirmar que esto fuese una maniobra para huir de un ambiente familiar poco acogedor, no se encuentran demasiadas alusiones en su obra a una infancia desgraciada. Más bien al contrario. En su cómic *Vida regalada*, Bob se pinta como un niño al que se le consienten todos los caprichos y que descubre pronto los placeres asociados a los zapatos femeninos. Otra característica destacable

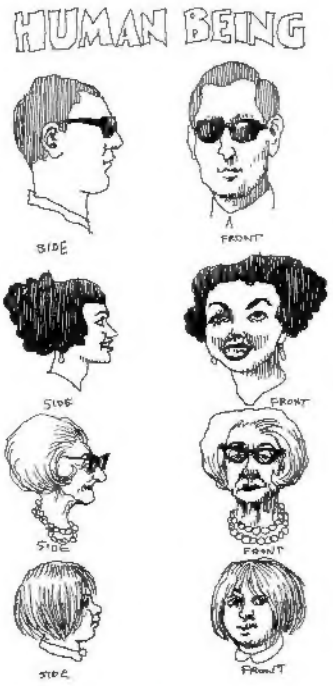
VALE, VALE, YO NO ERA GRAN COSA... NO TENÍA "PERSONALIDAD", NO ESTABA EN NINGÚN EQUIPO, HACÍA "COSAS RARAS", NO TENÍA PASTA, ME PARECÍA A HAROLD LLOYD... PERO, A PESAR DE ESTAS PEGAS, ERA LO BASTANTE PRESUNTUOSO COMO PARA CONSIDERARME UN TIPO INTERESANTE...
SOY INTELIGENTE, AMABLE, COMPRENSIVO, TALENTUDO... EN FIN, SOY UNA PERSONA SUPERIOR
CASPA
LENTES GRUESAS
SIN PANTALONES
HOMBROS CAÍDOS
PECHO HUNDIDO
DESGARBADO
¡ESA ES OTRA HISTORIA!

de su niñez es su educación católica. Aunque, como se ve en las viñetas superiores, se encargó a su debido momento de saldar sus cuentas con monjas y curas.

Pero es en un trabajo no autobiográfico donde creo que más claramente **Crumb** nos habla de sus relaciones con su padre. En *Kafka para principiantes*, obra en la que profundizaré más adelante, el autor nos transmite una sensación de veracidad que sólo puede ser producto de la empatía, de la identificación. Creo que cuando nos habla de ese niño frágil que era **Kafka**, enfrentado a un padre poderoso y enérgico, nos está hablando de sí mismo. De hecho, cuando nos describe las estrategias del escritor para parecer más débil de lo que realmente era, como acto de rebeldía frente a la figura paterna, recordamos esa viñeta de **Crumb** niño junto a su hermano, que se quedan leyendo tebeos, mientras su padre les invita a jugar a la pelota.

En todo caso, lo importante para él en este período son los cómics (antes de descubrir las chicas). Conviene citar sus favoritos, ya que van a marcar su estilo y sus preferencias narrativas: *El pato Donald*, de **Barks**, el *Mickey Mouse* de **Gottfredson**, *Andy Panda*, *La pequeña Lulú* y *Pogo*, de **Kelly**. A los 14 años descubre

Al lado, dibujos de su libro de bocetos



"EL CLIENTE NO PARECE MOTIVADO PARA CONSEGUIR UN EMPLEO. NO ASISTIÓ A LAS CITAS PARA CONSEGUIR POSIBLES TRABAJOS".
VAYA, VAYA...

Viñeta de Fritz de cat, *buscando empleo*

el *Mad*, pero sería algo después cuando realmente le impactaría, hasta el punto de que **Kurtzman** es una de las pocas figuras de las que habla con auténtica admiración y respeto. Como se ve, son en general tebeos divertidos, de aventuras humorísticas. **Crumb** va a permanecer fiel a este tipo de historias (transformando los contenidos, por supuesto). Él y su hermano Charles realizarán varios tebeos caseros, algunos de los cuales fueron luego revisitados por Bob. Después conectará con el mundo de los fanzines, especialmente porque le brindaba la oportunidad de conseguir números atrasados de sus series favoritas; pero no le gustaba demasiado. "Los encontraba un poco depresivos porque se pasaban el día criticando material ajeno y no hacían nada creativo. Al final, a mi lo que me interesaba era mi propio trabajo".

Primer trabajo

En Octubre de 1962, un joven **Crumb** que está deseando largarse de casa, consigue de su padre el dinero suficiente para el autobús a Cleveland. Casi inmediatamente, consigue trabajo en una Compañía de tarjetas de felicitación. El relato de su entrevista en la oficina de empleo parece casi uno de sus guiones. Según cuenta, le dijo al encargado que era un joven artista. Sin ver su trabajo, éste llamó a la compañía para decirles que tenía con él un gran artista. Lo contrataron. Algo de aquel agradecido **Crumb** debió quedar cuando dibujó el episodio de *Fritz el gato* en la oficina de empleo (*Fritz, the no-good*). La empleada parece amable y el felino un vago desagradecido.

Crumb entra en un programa de adiestramiento y pronto se gana un sueldo separando colores manualmente. Los dibujitos que hace en los bordes de la mesa le liberan pronto de una labor tediosa. Es ascendido a un departamento más creativo. Durará en la Compañía hasta 1965. En ese tiempo afianzará su estilo de dibujo, contactará con **Kurtzman**, se casará y realizará la tira *Roberta Smith, secretaria ideal*, de consumo interno de la compañía de postales. En 1965, tiene su primer contacto con el LSD, facilitado por un psiquiatra.

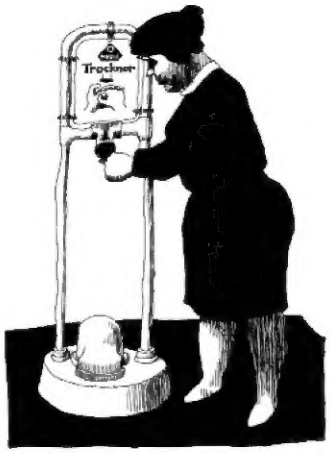
Envía un episodio de *Fritz* a su admirado **Kurtzman**. Es aquel en que el gato desnuda a una gatita para quitarle las pulgas. Harvey le envía una nota alabando su estilo, pero no parece dispuesto a publicarlo (sale finalmente en *Help*). Además, le encarga a Crumb un reportaje sobre Harlem. Allá va el joven Bob y casi le pegan. Después, durante su luna de miel en Europa (1964), le envía 300 $ para que le mande dibujos sobre Bulgaria. **Kurtzman** insiste, para desesperación de **Crumb**, que no basta con que los dibujos sean verídicos, además deberían ser graciosos.

Viñeta de Kafka para principiantes, de Mairowitz y Crumb (1993)

Harvey Kurtzman fue mucho más que un jefe para Crumb. Fue un padre, un amigo y un mentor. Le ofreció realizar los fondos de *Little Annie Fanny* y le brindó su ayuda cuando la necesitó. La admiración que Crumb siente por él, queda clara en la historieta homenaje que le dedicó (*Ode to Harvey Kurtzman*, publicada en *Harvey Kurtzman's Strange Adventures*, 1989). Harvey siempre consideró que era complicado trabajar con **Crumb**, por ser éste excesivamente individualista. Pero siempre le animó a seguir su propio camino. Fuera del underground, éste es uno de los escasos contactos de Crumb con otros profesionales.

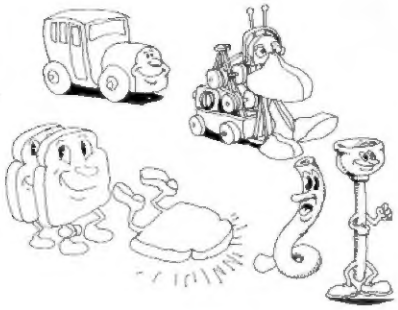
Merece contarse, por lo divertido, su encuentro con **Chester Gould**, el creador de *Dick Tracy*. Fueron a verlo en 1972, en su lujoso ático. **Crumb** lo describe como un duplex impresionante rematado por una cúpula. Mientras Gould hablaba, miraba hacia la calle, a través de las ventanas. Cuando vio a unos muchachos con aspecto de delincuentes, dijo:"¡Punkis! Si se acercan a mi coche les dispararé. Tenemos que defendernos" y cosas por el estilo. Como añade Bob, si no hubiera sido así, no habría podido crear algo como *Tracy*.

I WANT YOU SHOULD STOP WASTING YOUR TIME READING THESE CHEAP COMIC BOOKS!
© 1997 Robert Crumb. Published by Kitchen Sink Press, Northampton, MA.
R. CRUMB
I'LL BET THIS HAPPENED TO YOU WHEN YOU WERE A KID!



Los hermanos Marx, en un boceto de 1966

Página de una historieta homenaje a ***H. Kurtzman***



Característicos dibujos "a lo Disney", en un boceto de 1966

El estilo

En los primeros sesenta, **Crumb** tiene un estilo peculiar, relacionado con su trabajo en la compañía de tarjetas. Allí le piden unas formas dominadas por la presencia del *rapidograph* (el estilógrafo o *rotring*), de línea uniforme. Una manera de hacer donde priman los contornos sin modular. Es entonces cuando se acostumbra a dibujar sin lápiz, sin encaje previo. El análisis de sus cuadernos de bocetos de esa época (editados ahora por *Fantagraphics)* es revelador. Él se queja de que se habituó a hacer dibujos "monos", blanditos, los típicos en las tarjetas de felicitación, y que luego le costó mucho abandonarlo. Pero la verdad es que pronto suma a esas imposiciones sus propias influencias *cartoon*, generando algo muy personal.

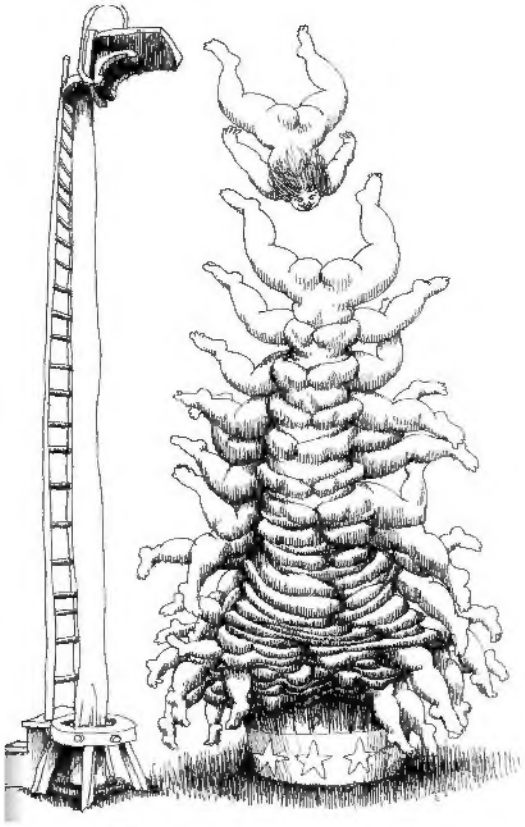
No sería justo mirar a sus bocetos de estos años sin recordar algunas de las cosas que ya funcionaban en aquel momento. Por un lado el Pop; cuando vemos muchos de los frascos, paquetes, botes o latas de productos de consumo que **Crumb** dibuja entonces, hemos de mencionar a **Warhol**, que ya había presentado sus latas Campbell y sus dólares serigrafiados algunos años antes. Y también a algunos ilustradores, que van a marcar esta época, como los creadores del *Push Pin Estudio*, **Glaser** y **Chwast,** que trabajan de forma similar.

Tenemos pues un estilo que se caracteriza por una línea sin los accidentes en el grosor que provoca la plumilla, ni la firmeza que facilita el encaje previo, sino con la plasticidad y el temblor del dibujo directo. Lo que describe **Crumb** es previsible en parte: paisajes, mujeres, gente de la calle... Pronto empiezan a aparecer sus "zapatones" y las figuras deformes típicas de sus experiencias con el LSD. Pero, al lado de toda una iconografía que alimentará luego sus historietas, nos topamos con esas latas que antes he mencionado, con coches, máquinas, ciudades, un tanto sorprendentes en el conjunto de su obra. Aquí es donde pienso que debemos volver al pop y a lo que tenía de nostálgico. Tras una etapa dominada en pintura por la deshumanización abstracta, muchos artistas, como **Rauschenberg, Johns** o **Warhol**, reivindican su derecho a hablar de cosas que consideran cercanas, de objetos de consumo conocidos por todos. Creo que parte de los bocetos de **Crumb** en ese momento encajan en esa perspectiva.

Utilizará ese dibujo limpio en algunos de sus primeros encargos, adornado con un rayado de líneas siempre verticales. Lo vemos en sus ilustraciones de Harlem y Bulgaria, en sus tiras de la secretaria y en varios episodios de *Fritz the cat.*

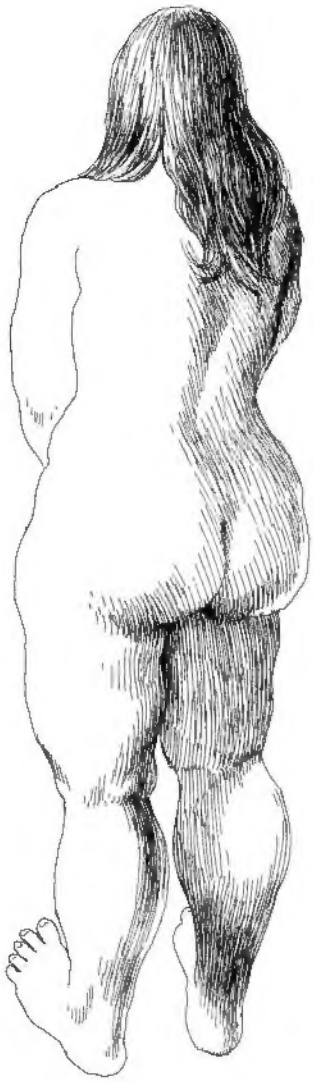
Pero pronto le suma nuevos elementos. La incorporación de un mayor número de rayas puede relacionarse con su voluntad de ensuciar sus acabados, para quitar su aspecto "mono". La aparición de nuevas líneas corre pareja a un aumento de la

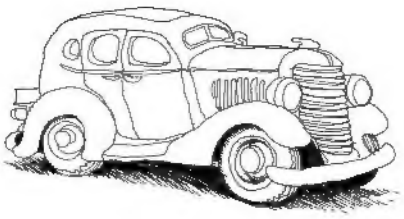
Sus cuadernos de bocetos, editados por Fantagraphics

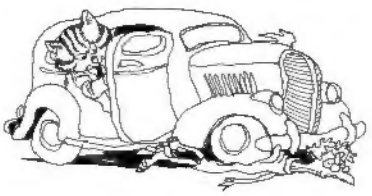


En este dibujo de 1965 aparece una idea que luego **Crumb** *desarrollará en sus cómics*

Un primitivo Mr.Natural aparece, junto al gato Fritz, en este boceto de 1966







El gato Fritz aparece en este dibujo de 1965

1966

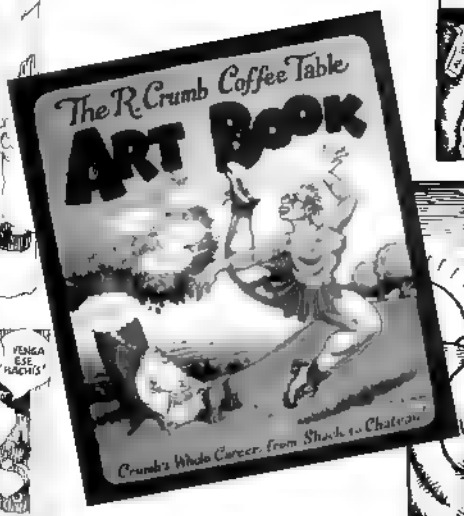
sensación de volumen. Lo que autores como **Barks** o **Gottfredson** conseguían modulando la línea del pincel, él lo hace con sus tramados de plumilla. Prácticamente, toda su evolución posterior girará en torno a una progresiva saturación de las formas definidas en estos años. La mezcla de elementos caricaturescos con elementos realistas y las deformaciones, que aparecen en su obra con pasmosa naturalidad, ya están desde los bocetos iniciales.

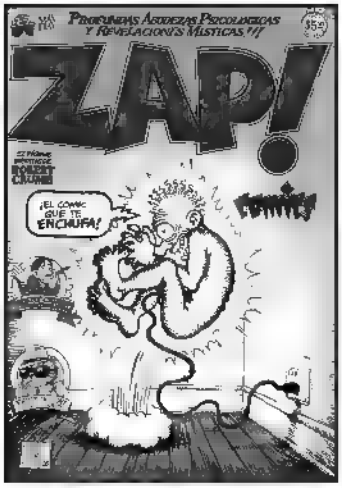
Cuando se observan los primeras cómics de **Crumb** se tiene la sensación de que "todo vale". Algunas historias son realmente descuidadas de dibujo. El hechizo empieza a romperse a mediados de los 70. Él mismo comenta cómo abandona la *maría* y vuelve a dibujar, casi como un principiante. El Crumb dibujante pues, presenta una explosión a finales de los 60, según él, producto del LSD, que le permite liberarse de su ego y producir de forma casi automática. Luego parece necesitar volver a un cierto control sobre su trabajo. Esto coincide con el abandono de las sustancias alucinógenas y casi, casi, de los tebeos. Se va a centrar en la música y volverá a dibujar del natural, como desafío personal. Se necesita mucha disciplina para enfrentarse a lo real sin lápiz, directamente con la tinta. No es algo que pueda hacerse drogado, afirma. Esa vuelta a la práctica del dibujo se aprecia en sus trabajos de cómic posteriores. Desde finales de los 70 notamos a un **Crumb** más seguro de sí mismo, con un trazo sólido y espeso, un fiel observador de lo real con mayor dominio sobre el dibujo.

Resumiendo, diría que lo más peculiar en su evolución es la mezcla de dos tradiciones aparentemente opuestas: la representada por el *acabado Disney*, típico de los tebeos de su niñez, volumétrica y límpia, y unos tramados que provienen de una tradición más antigua, directamente de la prensa popular y la ilustración clásica, de autores como **T. Nast**. Esto, unido a que Crumb está más interesado por lo real que los autores de las *Funnie Adventures*, confiere un carácter más serio, más extraño a lo que sino, sería directamente humorístico. Debo subrayar la importancia de esta elección por parte del autor, porque creo que encaja con su aptitud ante el trabajo. **Crumb** parece querer decirnos que todo está permitido, que no hay límites. Y su estilo, al igual que sus contenidos, demuestran que iba en serio cuando afirmaba: "Yo quiero entretener, es cierto; pero también quiero decir la verdad".

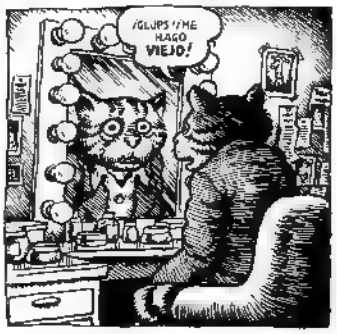
Crumb en España

A finales de los 70, la editorial *Pastanaga* nos sorprendía con cuatro volúmenes que recogían mucho de lo mejor que **Crumb** había publicado en diferentes revistas independientes hasta ese

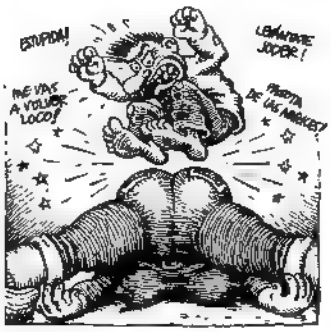




El Zap # 0, en versión argentina



En las tres viñetas de Fritz, a la izquierda, puede observarse la evolución del estilo de **Crumb**. *Más limpio arriba y mucho más cargado en la inferior*



momento. Encontramos ahí al autor más enloquecido y descuidado en ocasiones. Ahora volveré sobre esto.

La segunda etapa corre a cargo de *La Cupula*, que lleva ya años recopilando su material en varios volúmenes. A esto habría que sumar algunas historietas sueltas aparecidas en el *Star* y en tomos recopilatorios de material underground americano, un goteo constante de historietas en *El Vibora* (muchas de las cuales salen luego en los volúmenes de *Las obras completas de Crumb*) y la publicación de *Kafka para principiantes* por parte de una editorial argentina. A partir de ahí nos enfrentamos al mercado de importación, donde, entre otras curiosidades, podemos localizar esos citados libros de bocetos o el espectacular *The R. Crumb coffe table Art book* (1).

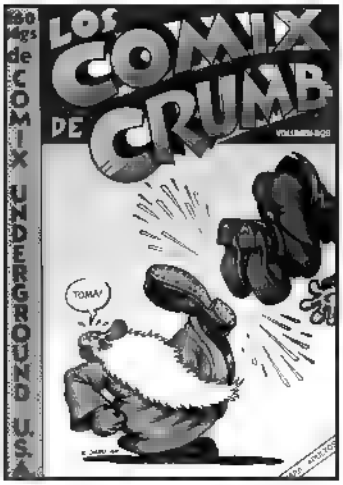
Lo cierto es que **Crumb** es un autor al que hemos podido seguir con cierta facilidad y de forma casi ininterrumpida desde que inicia su carrera. Con los retrasos lógicos, claro, pero creo que no nos podemos quejar, en líneas generales. Aprovecho la ocasión para recordar a quien corresponda que aún tiene material inédito por aquí. Y que alguien se podía animar a seguir publicándolo.

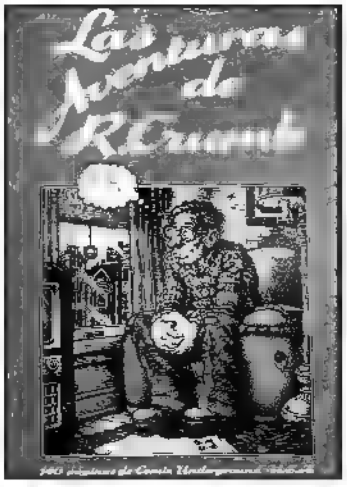
También podríamos observar que esas dos fases de publicación de su trabajo en este país coinciden con dos grandes momentos en su carrera: el éxito inicial con las enloquecidas historias de los 60 y la clásica madurez posterior. División ideal, por supuesto, porque las cosas nunca son tan claras, pero útil para nuestra explicación y que, si no les importa, utilizaré a continuación.

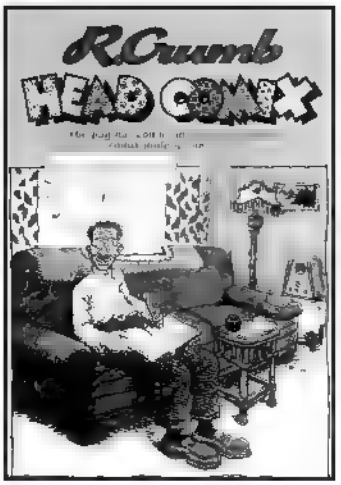
Zap y todo lo demás

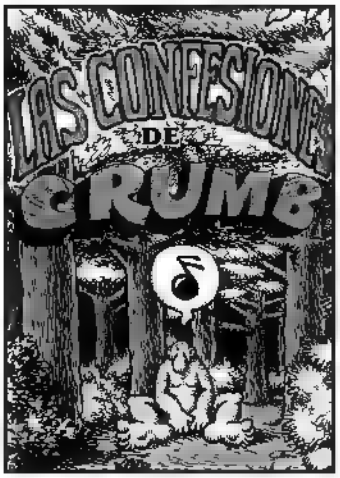
La vida es bastante caótica para **Crumb** del 65 al 67. Según cuenta, el LSD le saca de sí mismo, disuelve su ego y le permite trabajar con absoluta libertad. Casi todos sus personajes aparecen en este momento (*Mr Natural, Mr. Sho.d., .*). En Abril de 1966 empieza a bajar de la nube. En Octubre de 1967 dibuja el primer número completo de *Zap* y en Noviembre el segundo, de 24 páginas cada uno. Saca unas fotocopias y envía los originales del primero a **Brian Zahn**, del que no recibe noticias. Finalmente, **Don Donahue** publica el segundo. Es por esto que el *Zap* nº1 es realmente el 2 y el *Zap* nº1 apareció después numerado como 0. Al principio, el propio **Crumb** se encargaba de venderlos por la calle. Pero pronto se pudo comprobar que el invento funcionaba.

Se asocia con la plana mayor del underground: **Gilbert Shelton, Victor Moscoso, Rick Griffin, Spain Rodríguez** y **S. Clay Wilson**, aunque pronto irá saltando de una revista a otra. Cabría decir que, cuando por aquí se empieza a hablar del underground, se nos presentó como algo definido y unitario. Y muchos debieron creérselo, porque a finales de los 70 nos tocó padecer un montón de historietas mal dibujadas y vacías de contenido, que copiaban lo peor de este movimiento alternativo.



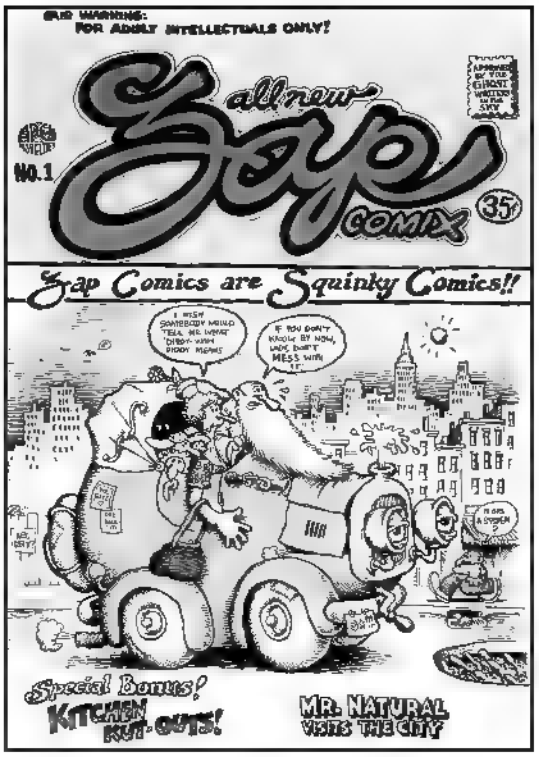




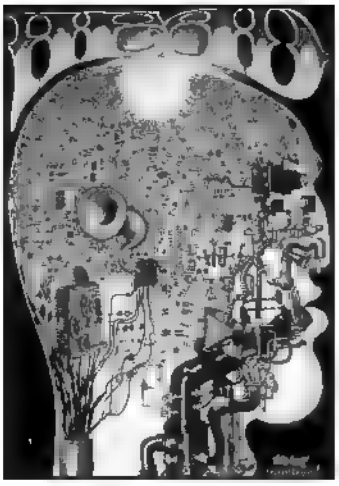


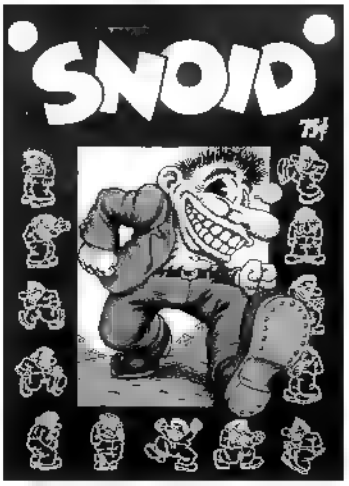
Al lado, los cuatro volúmenes con la obra de Crumb, publicados por Pastanaga

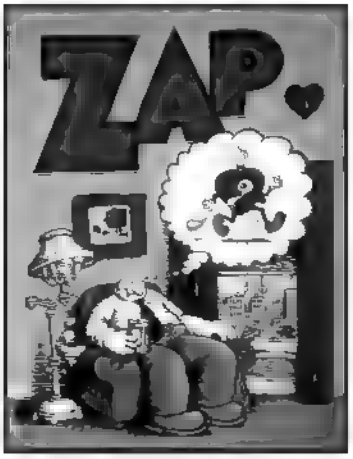
Enama, Snoid
Debajo Flakey Foont y Mr Natural



Zap # 1 (1967)



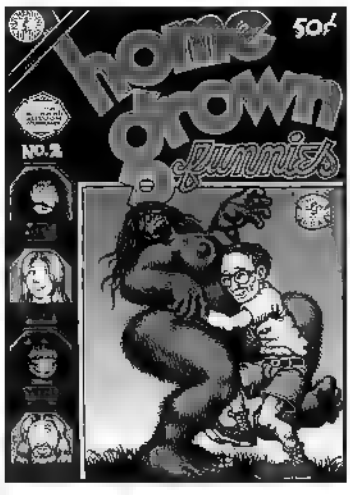




Es complicado establecer un balance de algo que conocemos parcialmente. Pero sí decir que la fama de las dos cabezas más visibles, **Shelton** y **Crumb**, me parece justa. Del resto, no puedo manifestar mi interés por la labor de ninguno, exceptuando quizás a **Spain Rodríguez**, aunque aquí se le ha traducido poco.

Otro lugar común es que **Shelton** era el ingenuo hippie y **Crumb** el artista lúcido y superior, cuando, de entrada, el propio Robert confiesa su admiración por el trabajo del primero, desde 1964. Son dos obras diferentes por supuesto, pero ya hemos dicho con anterioridad lo que opinamos de **Shelton** (2) y el respeto que nos merece. A ello me remito.

Entrando ya en estas primeras historietas de Crumb, lo primero que sorprende es la variedad de formatos. Algunas historias no pasan de ser chascarrillos de una o dos páginas y otras se extienden indefinidamente. Frente a las duraciones estandar de la industria, el underground demuestra con sus fórmulas variables que no está dispuesto a atarse a nada. También hay otro dato, como es la incapacidad de Crumb para planificar un relato. Según confiesa, apenas sabe lo que va a pasar unas páginas más allá. Y no quiere oir nada sobre la profundidad psicológica de sus personajes. Esa manera improvisada de trabajar aporta frescura a sus tebeos, pero también irregularidad. Sobre todo en sus historietas de animalitos gamberros, los desbarres son tales que acaban aburriendo. Pero como nunca se extiende mucho, no llega a rozar los excesos a los que, años más tarde, nos sometieron los colaboradores de *Meta Huevant* y similares. Esto es, creo yo, una de las principales virtudes de **Crumb**: siempre se mantiene fiel a sus orígenes. Su voluntad es entretener y en repetidas ocasiones ha echado pestes sobre la "intelectualización" del cómic. "Creo que hay algo duro, de clase trabajadora, en los tebeos. Lo primero es entretener. Comprendo que alguien quiera hacer cosas más profundas, pero a mí me aburren". Bien dicho, Bob.

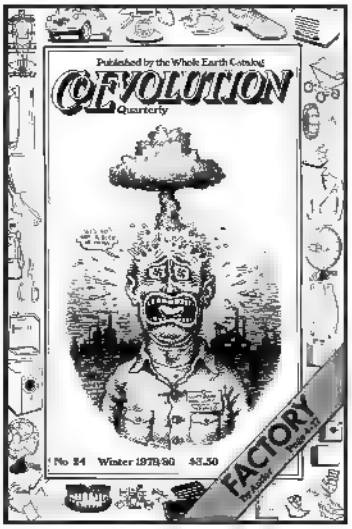


Los personajes

Pronto, entre flipadas y alucinaciones varias, algunos personajes van tomando fuerza. De *Fritz* ya habló el eminente **Ramón F. Pérez** en su momento (3), así que les invito a que disfruten de su artículo y paso a los otros.

Destacan *Mr Natural*, el entrañable gurú, *Mr. Snoid*, un tipo realmente desagradable, *Pro Junior*, un revolucionario con pistola, la activista *Lenore Goldberg* y el ingenuo *Flakey Foont*. Es a través de estos caracteres como descubrimos al **Crumb** posterior, al autor que, más allá de la risa momentánea, tiene cosas que decir con urgencia.

Observamos que él casi no aparece en estos primeros trabajos, ganando protagonismo con



Portada de una de las numerosas revistas alternativas con las que colaboró (1978)

Izquierda, portada de Crumb para El Víbora especial U.S.A.

los años. Sin embargo, no es exactamente así. Se suele decir que los autores se esconden tras sus creaciones. En el caso de **Crumb**, creo que lo disimula poco. Cuando leemos sus opiniones de finales de los 70 para acá, tenemos la sensación de que nos suenan. Sí, Hay mucho suyo en *Mr Natural*, en *Snoid* e incluso en *Fakey*. Sus disfraces le permiten mostrarse como un gurú, un misógino o un inocente chico de provincias que no entiende nada. Su posición más habitual es la de estupor. ¿Qué predica *Mr. Natural*? Algo así como: yo no tengo respuestas, tío, búscalas por tí mismo y no te creas nada de lo que te digan. Pero estos "principios" no llevan a la inacción, sino todo lo contrario. Hay cosas que están mal y que deben cambiarse. Como **Crumb** tiene más de humorista que de político, afortunadamente, la estrategia de esos cambios nunca está clara del todo. Y lo que queda es el territorio de la sátira más feroz. Es comprensible que se haya ganado las iras de las opciones políticas más extremas, porque no ahorra sus dardos contra nadie. En su historieta *Hablemos en serio de esto: la América de hoy*, nos ofrece una reveladora lista de lo que odia. "cerdos capitalistas y todas las grandes empresas, por supuesto, radicales que repiten slogans, lameculos de cualquier tipo, la "cultura joven" y casi todos los jóvenes, "mujeres de moda", también tortilleras y maricas, señales de plástico, personajes de la pantalla y mass-media en general, ciudadanos sofisticados, jets y otras vainas voladoras, carreteras, autopistas, autovías, caminos, etc., la arquitectura moderna y el desarrollo de los edificios, vaqueros reaccionarios y demás basura blanca, sus esposas e hijos, negros y todos los caracteres negros, judíos usureros, italianos arrogantes... . Podría continuar pero, ¿Por qué molestarme? ¿Qué me gusta de la América de hoy? Puedes preguntar. La respuesta es: no mucho". Curiosamente, una de sus primeras medidas para arreglar esta situación sería hacer que regresaran los tranvías. Pero, aunque le gusta exagerar y pasarse, no creo que se pueda acusar a Crumb de incoherencia.

Encima, Mr Natural
Debajo, viñeta de Lenore Goldberg y sus girl commands

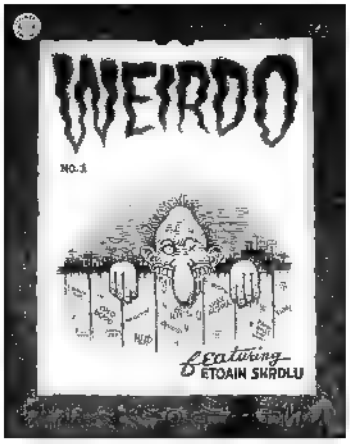
Vuelvo a *Mr. Natural*. Es un gurú tal y como él entiende deberían ser los gurús. Cómo son realmente nos lo muestra en su cómic *Jumpin Jack Flash*, donde un iluminado hace que sus discípulos se coman su mierda y luego se maten entre ellos. En este caso y en otros, el tiempo se encargó de demostrar que la realidad puede superar cualquier fantasía.

Antes de pasar a algunas de sus manifestaciones más polémicas quisiera anotar los aspectos débiles de su primera etapa.

- *La ausencia de argumentos.* Muchas historias son paridas, chistes estirados o flipadas fáciles de leer y olvidar.

- *El abuso de los textos.* Debilidad que Crumb mantiene a lo largo de todo su trabajo y que comparte con muchos humoristas. A veces sus abultados bocadillos nos invitan a pasar de largo.

- *Acabados chapuceros.* Al lado de historias meticulosamente



Encima, portada de Weirdo Según **Crumb**, *después de que* **Art Spiegelman** *publicara el artístico Raw, él quiso editar el "inartístico" Weirdo (1981)*

Debajo, Viñeta de Jumpin Jack Flash

dibujadas, nos topamos con auténticas chapuzas resueltas en dos patadas

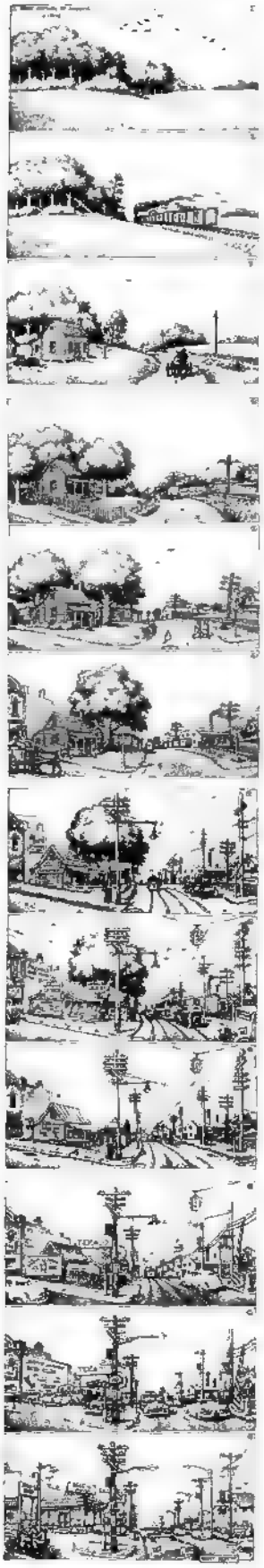
Termino destacando algunas de sus historietas más interesantes, entre las editadas por PASTANAGA

En ***Las Aventuras de R. Crumb***, *Hablemos en serio de esto ¡a América de hoy* (1975), y *Mr Snoid en 'Una vez vivi como un monarca'* (historieta que tiene muchos puntos en común con *Si yo fuera rey*)

En ***Los Comix de Crumb***, *Mr Natural ¿en el manicomio?*, *Honey Bunch Kaminski "la droguienloquecida fugada"* (una preferencia personal) y *Lenore Goldberg y sus grises Commandos*

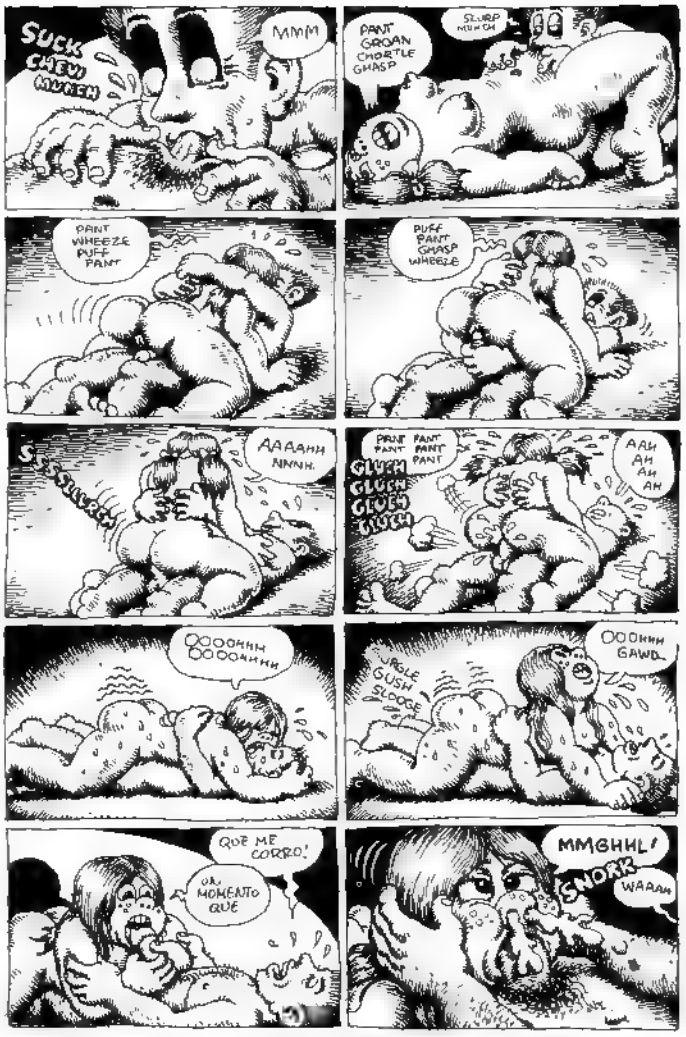
En ***Las confesiones de Crumb***, las disparatadas *R. Crumb contra las feministas* y *The R. Crumb success Story*, la tierna y salvaje *Whiteman encuentra a Big foot* la brillante *That's life* y la atrevida *Mr Natural va ando otra vez*.

Por último, *en* ***R. Crumb Head Comix*** *Vida Regalada*, un delirio infantil realmente desternillante, *la solución final Los pequeños Jipo y Boopsy en No es hermoso?* y *Kansas City Frank Melrose un 'pass tne jug'*.



A short history of America
(montaje de cuatro páginas)

Viñeta del comic
R Crumb contra las feministas



Página de Honey Bunch Kaminski "la droguienloquecida fugada"

Debo anotar que algunas de estos relatos ya son de finales de los 70 En general, son los mejores.

LAS MUJERES Y TODO LO DEMÁS

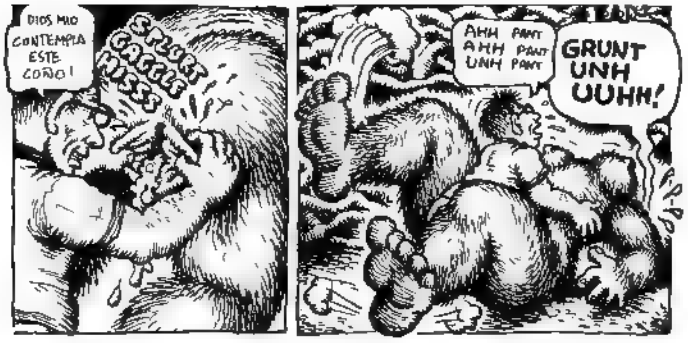
Está claro que, más allá de los comentarios sobre la sociedad en la que vive, **Crumb** debe gran parte de su fama a temas mucho más personales Temas que él ha ayudado y mucho, a convertir en públicos. Me refiero sobre todo a su tratamiento del sexo y a la cantidad de páginas que dedica a sus fantasías más enloquecidas Páginas que, según dice, le persiguen "como un tatuaje". Su actitud parece ser "Bien, lo hice ¿Y qué?". No sólo ha sido insultado por las feministas, también ha recibido no pocas acusaciones de racismo. Creo que podríamos matizar un poco estos asuntos.

Primero, quiero negar otro tópico sobre **Crumb**, como es la comparación con **Woody Allen** Aunque superficialmente puedan existir parecidos, creo que no van más allá de la definición que Allen hacía de su humor, "Soy el típico feo que intenta ligarse a una tía buena" Pero opino que el espíritu que anima la labor de uno y otro es tan dispar como las culturas judía y católica en las que fueron educados. Sí considero conveniente, en cambio, la comparación con alguien a quien los dos admiran **los hermanos Marx**. No digo que **Groucho** fuera a firmar muchas de las animaladas que Robert ha llegado a dibujar, pero sí que el arrollador sentido del absurdo que podemos ver en sus películas explica mejor las *pasadas* de **Crumb** que el cada vez más sofisticado **Allen** Pensemos en las viñetas de *Mr Snoid* multiplicado por cien que se muestran arriba Esa turba de enanos que se follan a la protagonista diciendo "no quedan agujeros libres", tiene una relación directa con la enloquecida secuencia del camarote de *Una noche en la ópera*, por ejemplo.

No sólo eso. También hablaría de la naturalidad con la que Groucho y compañía abordan a las señoras, Entre el **Crumb** que sueña con galopar sobre culos imposibles y el **Groucho** que se

FUERA EN LAS CALLES
QUE CIMBRED!
HEY, TIO! ESE CANILLO SEGURO QUE ES MILLONARIO!
HEY, TIO! ESPERAD QUE NO FALLES !!
¿POR QUÉ NO NOS DEJAS QUE PROBEMOS TODOS A LA VEZ?
QUE VERGUENZA! NO PUEDO PASAR DESAPERCIBIDO!
CLOP
CLOP
CLOP

Viñetas de Whiteman encuentra a Big Foot



cuelga de las primeras caderas que le pasan por delante hay una absoluta continuidad. La cuestión no es descubrir la complicada estrategia que nos permitirá seducir al objeto de nuestros deseos. Es, simplemente, satisfacerlos. De la manera directa que sólo el arte (o la locura) nos permite. Así es como el deseo enlaza con el sentido del absurdo que mencionaba antes. Se convierte en fantasía. Fantasía reescrita y redibujada una y otra vez por Crumb. Podemos aceptarla por su carácter onírico, ilusorio, despegado de lo real. Y disfrutarla en la medida en que compartamos sueños similares. Obviamente, **Crumb** ha dibujado historietas inaceptables, como *No me toque* , en la que una chica es violada y se queja al final de que no ha conseguido su orgasmo. Algo que nos recuerda a **Manara** . Pero si revisamos muchas de sus páginas más atacadas, como la famosa historieta de las mujeres-buitre, toda la sucesión de hechos es tan disparatada que, finalmente, predomina la sensación de farsa por encima de cualquier otra premisa.

Además, Robert no sólo ha dibujado los polvos más churriguifláuticos de la historia del cómic. También algunos de los más realistas y simpáticos (como el de *Honey Bunch* de la página anterior). Esto enlaza con la *naturaleza* de la que hablaba antes. Hay algo en **Crumb** de buen salvaje, un deseo constante de volver a tiempos más simples, más humanos. El relato más claro al respecto es el de *Whiteman encuentra a Big Foot*. En él, un ciudadano medio, honrado padre de familia, Whiteman, se pierde en el bosque y entabla relaciones con una exhuberante big-foot. La vuelta a la civilización será, naturalmente, un desastre. La idea de un modo de vida más natural, asociada siempre a una sexualidad desenfrenada y libre, aparece repetidamente en la obra de Crumb (en muchos casos representada por negras en lugar de Big Foot ¡Uuups!) y encontrará ecos en otros autores, especialmente el primer **Corben**.

¡EY, CHE! ¡DÉJENME UN POCO!
¡LO SIENTO! TODOS LOS ORIFICIOS ESTÁN OCUPADOS
¡Y HAY UNA LARGA LISTA DE ESPERA ¿POR QUÉ NO VOLVÉS DENTRO DE UNOS MESES, EL MARTES ? A LO MEJOR AGARRAS ALGO!
¡QUIERO CHUPARLA UNA VEZ!
ENTRAS TANTO EN LA CABEZA DE HARRIET
AHHH DIOS MÍO!
¡CÁLESE LOCO!
¡NO ME APURÉS!
SOS EL PRÓXIMO PARA LA BOCA Y DESPUÉS YO, ¿OKEY?
ZAP!!!

¿Que, independientemente de todo eso, las mujeres son sistemáticamente presentadas en sus historietas como objetos sexuales? Pues sí, sería difícil negarlo. Pero también le hemos visto muchas veces pedir disculpas y repetir que "sólo son tebeos". En esto, como en los supuestos casos de racismo, la posición de **Crumb** es la misma: todo es producto de una absoluta libertad a la hora de crear. Eso le lleva a sacar afuera lo mejor y lo peor de sí mismo. Y aspectos como el racismo o el machismo forman parte de todos nosotros. Como ha repetido varias veces, peor sería negar que siguen ahí. Así que lo expone todo públicamente, arriesgándose a ser insultado o malinterpretado. Respecto al racismo, creo que basta recordar sus historias sobre músicos negros para disipar cualquier sospecha. En cuanto a sus fantasías sexuales, al menos no busca ser complaciente con el público, no suele jugar con una falsa apariencia de realidad, como muchos tebeos eróticos. Sus mujeres son contestonas, utiliza a alguna feminista como protagonista (*Lenore Goldberg*) y dedica gran parte de su obra a debatir su peculiar relación con ellas. Como en casi todo lo que hace, su forma de presentarlas se resiste a ser reducida a un estereotipo.

(CONCLUYE EN EL PRÓXIMO NÚMERO)

FLORENTINO FLÓREZ

(1) **The R. Crumb Coffe Table Art Book**
Kitchen Sink Press, NY 1997
(2) **Gilbert Shelton: el último hippie**
Jose Mª Flores
El Wendigo, nº 74-75 (1997)
(3) **Fritz, un gato "lúbrico y pornográfico"**
Ramòn F Pérez
El Wendigo nº 9 (1978)

Hergé, ese hombre

Quince años después de muerto, Georges Remi, Hergé, sigue suscitando atención y polémica en torno a su vida. Fruto de ese interés resulta la biografía de Pierre Assouline publicada en Francia en 1996 y a finales del año siguiente en nuestro país. En ella se consigue un razonable equilibrio entre hombre y obra, desvelando aspectos de la figura humana oculta tras el seudónimo e indagando sobre aquellos aspectos del creador que terminaron adueñándose de su personaje más conocido

EL LIBRO

A la trascendencia y difusión universal de *Tintín* obedece la publicación de este libro por parte de una editorial (DESTINO situada al margen del mundo del comic Sin duda, sus responsables consideraron que el nombre de **Hergé** aún hoy goza de suficiente atractivo para hacer rentable un producto al que acudirán aficionados al comic por supuesto pero también numerosos lectores cuyo interés por el medio se reduce precisamente a las aventuras de *Tintín* El autor **Pierre Assouline** no procede del mundo del tebeo sino del periodismo director de redacción de la revista LIRE y ha hecho de las biografías su especialidad Entre otros méritos la realización de una monumental crónica de una figura capital de las letras francesas **Simenon** compatriota de **Georges Remi** le sirvió de precedente para afrontar el estudio de la vida de Hergé

Acostumbrados a los folletos de MIDONS, DR VERTIGO y otras editoriales se agradece especialmente la rigurosidad en anotaciones citas y bibliografía Frente a escritos en los que no se diferencian claramente las opiniones del autor de las citas textuales ni se identifican las fuentes resulta singularmente notable un trabajo donde cada afirmación encuentra reseñada su procedencia y cada opinión su responsable Esta actitud, habitual en exceso exigida en otros medios contrasta con el tono de "colegueo vasconi" impuesto en la actual crítica de comic Entendemos que la pretensión de instruir deleitando no tiene porque estar reñida con un mínimo de seriedad en los planteamientos formales única manera real de dignificar el comic en un país que todavía considera los tebeos propios de inmaduros mentales

Como escritor no especialista en comic **Assouline** basa sus conclusiones en una extensa bibliografía dividida en cinco grandes bloques a álbumes de Tintín b libros c artículos d trabajos universitarios todos en francés y e documentos inéditos También incluye una referencia a los periódicos y revistas donde trabajó **Hergé** y otras publicaciones especiales dedicadas a su memoria En el apartado de libros y artículos cabe diferenciar entre los numerosos títulos con los enfoques más disparatados sobre el universo *Tintín* los diversos títulos históricos y políticos centrados en el período belga 1939 1945 y la depuración subsiguiente y por último las referencias mucho menores en número a una bibliografía historietística de carácter general Es de lamentar que no se mencione la existencia de edición española de algunas de estas obras El acceso a los fondos documentales de la FUNDACIÓN HERGÉ incluyendo correspondencia privada y las versiones no publicadas de la famosa entrevista con **Numa Sadoul** proporcionan al autor una fuente de primera mano que arroja mucha luz sobre una personalidad que pese a su dominio de la línea clara encierra muchas sombras en su interior

LA OBRA

Pierre Assouline parece asumir que poco puede añadir el estudio de una obra que ha sido examinada al detalle originado una pseudo ciencia, la tintinología, con sus propios sabios y doctores e interpretada bajo mil prismas diferentes Por ello su aportación consiste en tomar la sustancia de cada uno de esos estudios e insertarlo oportunamente en el discurrir vital de **Hergé** Claro que esto tiene aplicación en Francia o Bélgica donde esos trabajos son conocidos En Asturias alguna de las páginas de **Assouline** tiene el carácter de revelaciones, permitiendo revisar los álbumes con una nueva mirada descubriendo detalles ignotos del autor a sí mismo y a su entorno y enriqueciendo en suma la lectura de unos tebeos que ya se tenían por aprendidos de memoria

Un aspecto que deja ciertamente asombrado es la capacidad de creación Herguiana en el período anterior a la II Guerra Mundial e incluso durante el período bélico en contraste con la parquedad de las historias nuevas dibujadas en la larga posguerra Haciendo cálculos someros **Hergé** realizó más del 70% de su producción original antes de 1944 dedicando con las excepciones conocidas el resto de su vida a revisar y modernizar anacronismos de los álbumes primitivos Se da el agravante de que a lo largo de este segundo período estuvo asistido por los colaboradores de los STUDIOS HERGÉ. primero **Edgar P. Jacobs** y después **Bob de Moor, Jacques Martin, Jacques van Melkebeke** entre los que consiguieron un nombre propio así como un sin fin de dibujantes anónimos Con anterioridad a fin de la II Guerra Mundial Hergé había firmado catorce entregas de las hazañas de *Tintín* con la particularidad de que estas tenían un tamaño considerablemente mayor casi el doble, que las versiones en album difundidas tras la Guerra Pero además realizó innumerables dibujos para el movimiento scout belga, portadas de libros las aventuras de *Quick y Flupke* dos páginas en *Le Petit Vingtieme* durante 10 años ilustraciones para el suplemento femenino de *Le Vingtieme Siecle* y animador gráfico durante tres años de *Le Vingtieme Siecle artistique et litteraire* así como anuncios publicitarios de los mas diversos productos Precisamente

el mundo de la publicidad continuó tentando a **Hergé** aún cuando ya se había hecho un nombre como historietista. Sus conceptos acerca de la propaganda y el cartelismo eran y son absolutamente modernos y clarividentes: simplicidad, familiaridad con el producto e integración tipográfica.

Una parte de la obra Hergiana especialmente polémica la constituyen los libros que ilustró hasta y durante la II Guerra Mundial. Por ejemplo, *Cristo rey de los negocios* y *Por un orden nuevo* de **Raymond de Becker** (1937). Por si los títulos no son suficientemente explícitos podemos añadir que Raymond de Becker dirigiría dos años después *L'Ouest*, un periódico financiado por la embajada alemana en Bruselas y, ya durante la ocupación, sería jefe de redacción del *Soir* "robado"1. En ambos periódicos participó Hergé, por supuesto. También se citan las *Fabulas* de **Robert du Bois de Vroylande** (1941), libro totalmente ilustrado por Hergé, que incluye una moraleja furiosamente antisemita. Anteriormente había dibujado para **Leon Dregrelle** *Historia de la guerra escolar 1870-1884*, un panfleto de treinta y siete páginas en cuya portada aparecía un crucifijo violentamente tachado de rojo con los nombres de escritor y dibujante. Este Dregrelle, por si alguien no lo recuerda, fue un filonazi refugiado en España desde 1945, que no hace mucho murió plácidamente en la Costa del Sol pese a las reiteradas demandas de extradición solicitadas por el gobierno belga (después se extrañan cuando pasa lo que pasa).

EL HOMBRE

Pese a lo señalado por algún crítico (**Ramón de España**, *El País*, 20 de diciembre de 1997), la importancia de la biografía de **Assouline** no se cine a destacar el aspecto gris y anodino de la vida de **Hergé** en contraste con la genialidad de su obra, sino en la exposición ordenada y contrastada de las claves que sitúan a Hergé, conscientemente, en la extrema derecha política de su país. El conservadurismo de Hergé era tan evidente que nunca fue discutido. Para mitigarlo o al menos inscribirlo en el ámbito de una "derecha civilizada" y por tanto aceptable, sus admiradores exhibían aquellos rasgos de la obra donde *Tintin* daba la cara por los indefensos o liberaba a miembros de una etnia oprimida, fuesen chinos, amerindios o negros. Lo que Assouline demuestra, con una objetividad encomiable en alguien que se declara amamantado por el joven reportero, es que si bien la resistencia de **Hergé** a militar en nada impide concretar la acusación de fascista, no por ello su actitud e ideología deja de ser clara y voluntariamente fascistoide. Los datos entresacados del libro citado son estos:

1) la influencia del abate **Wallez**, un religioso admirador de **Mussolini**, del colonialismo y ferviente anticomunista a quien el dibujante consideraba su guía espiritual.

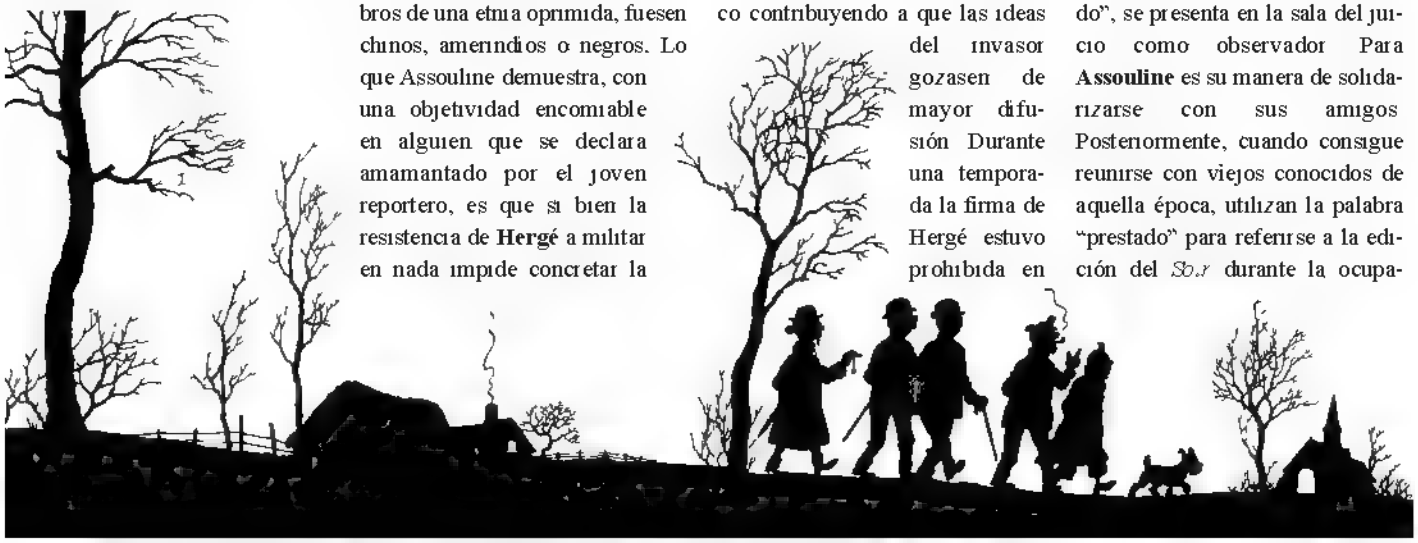
2) la inmersión de **Hergé** en el mundo cultural, editorial y periodístico ultraconservador cuando no directamente nacionalsocialista *Le Vingtieme Siecle*, *L'Ouest*, *Le Soir* "robado", etc.

3) las relaciones algo más que profesionales con **Leon Dregrelle** y otros reputados nazis belgas.

4) la ilustración de libros antisemitas (ver más arriba).

5) el comportamiento con los "repudiados" o "incívicos".

Este último punto merece entrar en más detalle pues a través del mismo se percibe más claramente el alcance de la implicación de Hergé con el fascismo de su país. En 1944, cuando las fuerzas de la resistencia con la ayuda de los ejércitos aliados recuperaron el control de Bélgica dio comienzo un proceso de depuración de aquellas personas que habían mantenido una postura de colaboración con los ocupantes nazis. Por su participación en el *Soir* "robado" **Hergé** estaba entre los elementos a depurar, máxime cuando, se decía, su genialidad hacía subir las ventas del periódico contribuyendo a que las ideas del invasor gozasen de mayor difusión. Durante una temporada la firma de Hergé estuvo prohibida en los medios escritos belgas. Sin embargo, esta prohibición resultó inusualmente breve por la intervención de **Raymond Leblanc**, **André Sinave** y **Albert Debaty**, miembros de la resistencia que, ya en la etapa de paz, pretendían fundar un semanario juvenil, la futura revista *Tintin*, y contaban con el talento de **Georges Remi** para hacerlo rentable. Leblanc y Debaty movieron sus influencias entre los vencedores y en mayo de 1946 Hergé ya estaba oficialmente rehabilitado para trabajar. Obtenido un medio seguro de ingresos, durante mucho tiempo sería conocido como "la providencia de los incívicos" por su actividad velada o descubierta en favor de aquellos amigos suyos caídos en desgracia tras la liberación. Varios detalles de su actuación ponen en evidencia que lo suyo no era ni ingenuidad ni un extremo sentido de la lealtad. Interrogado sobre significados colaboracionistas belgas, unos condenados a muerte, otros a fuertes penas de prisión, **Hergé** siempre encontró la frase exculpatoria: uno era un profesional como la copa de un pino, el otro había actuado por idealismo y el de más allá había salvado la vida a varios conciudadanos al interceder ante los ocupantes. **Paul Colin**, definido por la resistencia como un "ultra de la colaboración", era considerado por Hergé como "un hombre de primera fila, muy simpático" (pp. 194-198). Aún sin estar inculpado en el proceso contra los periodistas del *Soir* "robado", se presenta en la sala del juicio como observador. Para **Assouline** es su manera de solidarizarse con sus amigos. Posteriormente, cuando consigue reunirse con viejos conocidos de aquella época, utilizan la palabra "prestado" para referirse a la edición del *Soir* durante la ocupa-



ción. Es un gesto de complicidad entre iniciados. Recién nombrado director artístico de la revista *Tintín*, incorpora a su amigo **Jacques van Melkebeke** al staff. Procesado y condenado éste por colaboracionista, **Hergé** sigue encargándole dibujos, convirtiéndole en el negro clandestino de *Tintín*. En lo que llevamos hasta aquí se producen dos paradojas que, sin ser novedad, ilustran sobre la mezquindad de la condición humana. En primer lugar, en Bélgica como en Francia, los colaboradores económicos gozaron de una indulgencia desproporcionada ante la severidad con que se trató a los colaboracionistas políticos y literarios; las penas aplicadas a éstos obedecían tanto a ser figuras conocidas, a los celos provocados en su entorno como a su pertenencia a sectores que no eran necesarios para la reconstrucción económica del país. Segundo, mientras que la conducta del dibujante resulta comprensible, e incluso admirable, desde el punto de vista de la fidelidad y la amistad, qué se puede decir de esos "resistentes" que utilizan sus influencias para borrar a **Hergé** de las listas negras con el fin de explotar su talento.

Pero **Georges Remi** no ayuda solamente a sus amigos, a los amigos de sus amigos y a otros belgas en dificultades, sino también a depurados franceses que ni siquiera conoce. La reputación de ser el samaritano de los colaboracionistas en desgracia llegó a cruzar las fronteras de su país (p. 196). Tomemos un ejemplo. **Ralph Soupault.** Fascista, antisemita, anticomunista, responsable de la federación parisina del PPF. En su proceso, sin renegar de su militancia, justificó su actitud por razones políticas. Hergé, sin conocerlo personalmente, lo recomienda al redactor jefe de *Tintín* y al director de Casterman. Él mismo, acosado por quienes no perdonaban su rehabilitación profesional se plantea refugiarse en Argentina, el país que se había especializado en acoger a colaboracionistas perseguidos y nazis derrotados. **Mengele, Eichmann, Bormann**, el croata **Ante Pavelic**, el belga **Wilhelm Sassen**, hombre de confianza de **Goebbels**, el holandés **Jan Olij Hottentot**, colaborador de las Wafen SS, etc. Esto supone, ya que no una prueba de su implicación con una causa determinada, una evidente manifestación de su identificación con ella. Mas adelante, los *Studios Herge*, creados bajo su iniciativa en abril de 1950, darían trabajo a un buen número de colaboracionistas a medida que éstos iban saliendo de la cárcel.

En el largo periodo desde la postguerra hasta su muerte acaecida en 1983, el hombre que recrean la páginas de **Assouline** es distinto del dibujante prebélico, y lo es en tal medida que el autor considera que en esta etapa **Hergé** sustituye completamente a **Georges Remi**, o más bien que Georges Remi adopta plenamente la personalidad de Hergé. Sin embargo, su afinidad con la extrema derecha, eclipsada por gestos simbólicos de cara a la galería, se mantiene con el paso de los años. Hergé se define como un hombre de orden y buena fe, manifestando estar contra la división entre derecha e izquierda. ¿Esto no recuerda el lema de una partido político español? Se sorprende de que le concedan el Premio Nobel de la Paz a **Willy Brandt**, un alemán que durante la guerra había adoptado el uniforme noruego para enfrentarse a sus compatriotas, también se extraña de que el premiado se arrodille ante el monumento erigido en memoria de las víctimas del nazismo en el gueto de Varsovia. Las modificaciones de carácter político o étnico introducidas en los álbumes no se realizan nunca a petición del autor, sino del editor. **Hergé** acepta las sugerencias por razones comerciales (p. 326). La "Fátima de baratillo" dirigida a una mujer con velo se sustituye por un insípido "Bayadera de carnaval", la "especie de coloquintos de grasa de antracita" con que *Hadaock* azuza a unos negros se transforma en "coloquintos de grasa de erizo". Casi al final de su vida, en la famosa entrevista con **Numa Sadoul**, rehace las sucesivas versiones palabra por palabra durante tres años, autorizando finalmente una versión expurgada en la que, por consejo de Casterman, atenúa su agnosticismo y censura los pasajes que evocan los conflictos familiares o un lado reaccionario demasiado marcado.

Uno de los numerosos carteles diseñados por **Hergé**

Al margen de cuestiones políticas, el **Hergé** que asoma a las páginas de **Assouline** presenta manifestaciones de una personalidad poliédrica y contradictoria. El amable creador de aventuras para jóvenes de 7 a 77 años, cómo puede ser el mismo que adopta un niño huérfano y a los quince días lo devuelve a la inclusa por no soportar los cambios que entrañaba en su vida cotidiana, o quien reclama en una comisaría el traslado de un colegio de educación especial situado justo detrás de los Studios porque sus alumnos metían mucho ruido. Y cómo conjugar al retrógrado fascistoide que hemos presentado con el firmante de una declaración a favor de **Ronald Newman**, un soldado de origen indio condenado a veinte años de trabajos forzados por deserción, o el personaje público que, a petición de Amnistía Internacional, solicita al general **Galtieri** una investigación sobre el paradero de **Hector G. Oesterheld**. En **Hergé**, los misterios que acechan al ser humano son realmente insondables.

José Mª Flores

Puede consultarse la bibliografía sobre *Tintín* en **El Wendigo** en nuestro numero anterior (78) Artículo *Rompiendo el eje*, de **Florentino Flórez**

¿Feliz Cumpleaños?

Los principales periódicos de este país parecen haberse puesto de acuerdo para celebrar, a página completa, los 70 años de *Tintín*. De nuevo, aparecen veladas (o directas) acusaciones al pasado de Hergé o inclusiones de su obra en el batiburrillo *linea-clarista*, asociando su trabajo al de autores como Jacobs o Tardi. Aunque no nos gusta repetirnos, pensamos que podríamos celebrar tan sonada onomástica recordando algunas cosas que escribíamos en 1993. Lamentablemente, no han perdido actualidad. Que les aproveche.

Un catedrático del travestismo en el mundo de la imagen

Que Román Gubern es un travesti de la imagen no albergo la menor duda. Pero no, querido lector, no seas mal pensado. No es lo que te estás imaginando. Este burguesito de siempre e izquierdista de café, no es que se pasee disfrazado de "lagarterana" por las ramblas de Barcelona emulando a Paco Clavel. No, no es eso. Este comentario se encamina hacia los "cambios de chaqueta" que a lo largo del tiempo se producen en todas aquellas personas que pretenden estar siempre en la cresta de la ola, que se empeñan en ser in -cuando hace ya décadas que están out- para lo cual utilizan los vientos reinantes, soplen de donde soplen.

AYER VEÍA LAS COSAS ASÍ EL GUBERN

Gubern ayer, se sumo a la pleyade de voceadores que, pagados por el editor Toutain sostenian una infantil e irracional lucha contra la competencia que significaba la revista Cairo y el invento comercial de esa *Línea que nunca existió*: LA LINEA CLARA. Escribiendo alguna que otra diatriba contra el "reaccionario" e "infantiloide" *Tintín* en la revista editada por Toutain, COMIX INTERNACIONAL, una de las cuales se transcribe a continuacion integramente, para que no vayan luego con aquello de que no es lo que se dice por sacar los parrafos de su contexto

EL NEOINFANTILISMO: ¿UN REVIVAL O UNA REGRESIÓN?

Un reciente homenaje publico organizado en una facultad universitaria barcelonesa, en honor del personaje belga ***Tintín***, y un premio posterior otorgado a los dibujantes de la "Escuela Bruguera", cuya revista mas significativa fue la legendaria "Pulgarcito", nos ha sumergido de lleno en el **revival** del neoinfantilismo de pantalon corto y de tirachinas campestre. No es este un pulpito desde el que deba denostarse a ***Tintín*** y a ***Milou***, que tiene perfecto derecho a la existencia, pero si un lugar en que debe recordarse que 1929, año de nacimiento de ***Tintín***, fue tambien el año en que vio la luz el ***Tarzán*** de **Harold Foster**, que abria nuevos rumbos plásticamente maduros a la estetica de los comics y que, niños por niños, ***Jorge y Fernando*** **(Tim and Spud)**, nacidos el año anterior en los Estados Unidos con parecida vocación aventurera que ***Tintín***, eran muy superiores desde el punto de vista grafico. Existen, sin duda, razones sentimentales y nostalgicas para añorar a ***Tintín***, simbolo de una infancia irremediablemente desaparecida, como existen razones para fetichizar a los personajes del "Pulgarcito" en nuestra memoria antifranquista, pero existen pocos argumentos artisticos para defenderlos seriamente mas alla de las perversiones **camp**

No es nuestra intención destapar aqui una querella de gustos y de opiniones que todas son defendibles y todos los comics infantiles o adultos tienen su lugar y su tiempo en el discurrir de la historia de la cultura de masas o de la cultura de elites. Lo que nos sorprende algo más es que tras denodados esfuerzos por reivindicar el estatuto adulto de los comics y por defender una concepcion avanzada de sus obras, la irrupcion del neoinfantilismo entre nosotros aparece como un **revival** peligroso, que adquiera los tintes de una regresion, por su voluntad de navegar a contracorriente de aquellas batallas dialecticas que venimos librando desde hace dos decadas y que están lejos de haber sido ganadas en nuestras latitudes

Simone Signoret ha explicado con autoridad, que la nostalgia ya no es lo que era (titulo de su libro de memorias) y yo, que he vuelto a ojear ultimamente con curiosidad las desventuras del ***Tintín*** capitalista en la Union Sovietica y en otras latitudes menos comprometidas, no he encontrado demasiados motivos para la nostalgia Ni el blando grafismo de **Hergé**, ni la ñoñeria de sus historias me han hecho suspirar por el boy-scout que nunca fui, a Dios gracias y menos todavia flecha del Frente de Juventudes. A pesar de ello respeto las opiniones nostalgicas de otros doctores, que prefieren recrearse en miradas a los arcanos de infancia en vez de apostar por otras batallas mas perentorias, en las que se juega el estatuto cultural y futuro del medio entre nosotros El neoinfantilismo tiene derecho de ciudadania, faltaría más, pero debe confesarse claramente como lo que es y como lo que no es. Es un paso atrás cultural cuando todos creiamos que estabamos defendiendo otras sintonias y otras gamas creativas, que pasan por **Guido Crepax, Hugo Pratt, Richard Corben, Enric Sió** o **Moebius** Cuando el comic no ha conseguido todavia derecho de ciudadania en la alta cultura española, el lanzamiento publicitario de la moda neoinfantil no nos parece inocente y la adivinamos cargada de consecuencias potenciales. ***Tintín*** pertenece al pasado, no solo histórico sino al pasado cultural del cómic imberbe y de pantalon de golf Tiene derecho a existir, pero ocupando el lugar que realmente le corresponde en la historia y en la cultura, sin mitificaciones ni fetichismo Las batallas de reivindicacion cultural de los comics deben librarse con otras armas y en otros campos de batalla más adultos

Román Gubern
Ilustración+COMIX INTERNACIONAL Nº 41
ABRIL 1984

(Gubern también participo activamente en la polemica que surgió creo que en ese mismo año, relacionada con este personaje, siendo uno de los firmantes de aquel celebre manifiesto en contra de Tintin -*Cómics-Clips*, Comix Internacional, Diciembre 1984- Estos fueron los firmantes del manifiesto contra la inoportunidad de la exposición *Tintín a Barcelona* en la Fundacion Miro Jordi Bernet, Jesus Blasco, Javier Coma, Juan Cueto, Fernando Fernandez, Roman Gubern, etc Quede ahi el dato para el futuro)

De lo que acusaba ayer a Tintín

Como ya estamos en el futuro y aquellas palabras ya son historia, queremos resaltar cómo en el artículo trascrito se acusa a Tintín de

•Neoinfantilismo.
•Reaccionarismo fascistoide.
•Nostalgia sin paliativos.
•De paso atrás cultural.
•De desventuradas, sus aventuras capitalistas por la URSS.
•De un proyecto del pasado.
•De blando.
•De boy-scout.
•De ñoño.
•De recesionismo cultural.
•De caduco.
•De peligroso.
•De antítesis de *Jorge y Fernando*.

Vamos, que **Román Gubern** poco menos que babeaba en contra de este burgués héroe del cómic belga. Lo de burgués no lo escribo por lo más o menos reaccionario que fue su creador **Hergé**, no van por ahí los tiros; lo hago porque en España este personaje prácticamente sólo fue leído por los alevines de la burguesía, debido a su elevado coste y a que para hacerlo había que estar iniciado en la lengua francesa, por lo cual su difusión se limitó a determinados círculos de niños muy selectos. Los otros, teníamos que conformarnos con los tebeos de una peseta o una peseta y cincuenta céntimos. Vamos, con los *Guerreros del Antifaz*, *El Puma*, *Pucky*, *El hombre de piedra*, *Flecha Negra*, etc. A *Tintín*, ni le vimos por el forro, de hecho lo conocimos cuando ya éramos bastante adultos.

© Peret

El pretérito inmediato

Pero veamos qué escribía el **Sr. Gubern** en el periódico El Mundo, el 13 de febrero de 1993, con motivo de la exposición que sobre Tintín se celebró en Madrid por estas fechas. Reproducimos su artículo en el recuadro gris que se encuentra bajo estas líneas (1)

El mítico personaje creado por Hergé sigue siendo actualidad, ahora gracias a una completa exposición que se está celebrando en Madrid

Tintín, contemporáneo

• Román Gubern •

Los héroes dibujados tienen la gran ventaja, sobre las estrellas de cine, los deportistas famosos o los cantantes de rock, de que no envejecen nunca, ni que sus vidas se ven perturbadas por enfermedades o por escándalos. Son héroes invulnerables a los azotes de la vida y sujetos sólo a las azotainas que sus dibujantes les quieran calculadamente propinar. Esta reflexión es muy oportuna para celebrar los 64 años de vida del perennemente joven y sano *Tintín*, fresco e inmarchitable. De él dijo **Hergé**, su creador emulando a **Flaubert**: "Tintín soy yo". Pero Hergé se fue a la tumba en 1983 y Tintín sigue vivo y coleando en sucesivas reimpresiones de sus aventuras.

Tintín nació al mundo el 10 de enero de 1929, en la oleada de héroes adolescentes que nos iba a traer la literatura dibujada y las pantallas de cine de la cultura postvictoriana. El año anterior habían aparecido en los Estados Unidos *Jorge y Fernando*, encuadrados en la Patrulla del Marfil africana. Supusieron una plasmación de la ética del boy-scoutismo inserta en un marco exótico y aventurero muy lejano, en una época de depresión económica y caracterizada por el sedentarismo colectivo, en la que no se habían inventado los vuelos *charter* ni los viajes cómodamente pagados a plazos. Pero Tintín aventaja largamente a sus colegas americanos en vocación itinerante, pues ningún héroe del cómic, ni infantil ni adulto, viajaría tanto como él. Desde el Extremo Oriente al corazón del Africa negra (que entonces era tan belga como su dibujante), pasando por Nueva York y los Andes, no solo Tintín subiría al Himalaya cuando era todavía una cordillera mítica e inasequible, sino que en 1952 culmina la proeza de viajar a la luna, adelantándose en 17 años a los cosmonautas de la NASA. Para la cultura deprimida y sedentaria de entreguerras *Tintín* supuso un enérgico estímulo fantaseador sin necesidad del patrocinio de ninguna agencia de viajes.

Pero, ¿de donde procedía Tintín? Como otros colega suyos de la literatura dibujada, Tintín no tiene padres conocidos, ni familiares identificados. Esto es un poco chocante en un personaje de su edad, pero satisface a las mil maravillas el ideal de independencia y libertad que tan acuciante se presenta a su edad. En realidad, su único personaje que desempeña un rol familiar es un fox-terrier blanco, *Milou*, mascota de la serie. Pero esta indefinición genealógica del personaje, que parece no provenir de ninguna parte como un *capitan Nemo* cualquiera, está adecuadamente compensada por su sólida individualidad y personalización, con una imagen muy característica en la que destacan su permanente tupé, su cara redonda, sus pantalones de golf y su paso decidido. Por otra parte el enigmatico y obstinado Tintín no fuma, ni bebe, ni nunca se le ha visto filtrear con alguna muchacha (y menos todavía con muchachos). De manera que los psicoanalistas lo tienen duro para efectuar un retrato del alma de Tintín, sin complejo de Edipo ni homosexualidad latente como las que se han atribuido a *Batman* y a su ayudante *Robin*. Tampoco Tintín tiene problemas económicos y su actividad de reporter nunca aparece explícitamente remunerada.

Precisamente este desarraigado aventurero, basado en la movilidad perpetua, contribuye poderosamente a estructurar el atractivo carismático de Tintín. Cumple, de hecho, el mito del héroe sin orígenes como Moisés abandonado en las aguas, o Marcelino abandonado a la puerta de un convento. No hay nada más que indagar en su persona y por eso todo el mundo puede proyectarse en su imagen, aceptable, disponible y polivalente para quien quiera hacerla suya.

Se ha dicho muchas veces que la saga de *Tintín* ha compuesto una verdadera "comedia humana". En efecto, el fresco social y antropológico que nos ofrecen sus viñetas es de una amplitud sorprendente. En él encontramos al barbudo y fogoso capitán *Haddock*, a los policías semigemelos *Dupont y Dupond*, al sordo y distraído profesor *Tornasol*, a la volcánica diva *Bianca Castafiore*, el "ruiseñor milanés", inventado por un dibujante que detestaba la ópera, el criado *Ernest*, servicial y discreto, quien sirve en el castillo de Moulinsart comprado por el capitán *Haddock*. Está por escribir una tipología y analítica y una sociología del universo humano de *Tintín*. Es urgente hacerlo para deshacer muchos equívocos. Durante muchos años se le reprochó a **Hergé** el haber hecho debutar a *Tintín* con una incursión hostil a la Unión Soviética. El paso del tiempo situaría este polémico asunto bajo una luz nueva y hoy podemos darnos cuenta de que con este episodio Tintín desveló, antes que

EL ENVILECIMIENTO DE AYER, SE TRUECA EN ENNOBLECIMIENTO HOY

A la vista del artículo de marras, veamos de que acusa, en el pretérito inmediato, **Gubern** al mismo burgues personaje y sus aventuras

•De leyenda viva.
•De personaje actual,
•De celebracion cultural
•De lozano, fresco e inmarchitable
•De antitesis de *Jorge y Fernando*, con la diferencia de que ahora son Jorge y Fernando, los boy-scout.
•De carismatico
•De comedia humana
•De que fue un adelantado al descubrirnos antes que **Kruschev** y **Gorbachov**, la perversidad intrinseca del estalinismo
•De ser un heroe interclasista, intergrupal y para edades diversificadas
•De renacentista
•De que durante la dictadura de Franco, nos ofrecia un valor añadido
•De que nos ayudo a sobrellevar la dictadura
•De producto del futuro

Kruschev en 1956 y luego **Gorbachov**, la perversidad intrinseca del estalinismo

Ahora que acaba de cumplir 64 años Tintin suscita en el publico adulto el cosquilleo de la nostalgia y la evocación de la inocencia perdida, mientras que para sus hijos pequeños es el amigo complice de sueños imposibles. Por eso Tintin se ha erigido en un heroe interclasista, intergrupal y para edades diversificadas, como muy pocos heroes de ficcion lo han conseguido Las estadisticas nos indican que *Mickey Mouse* es todavia mas conocido y mas popular, pero Mickey Mouse es un ratón, y no un ser humano, y es sedentario, enraizado en una cultura endogamica que ha conseguido exportarse por la gigantesca capacidad economica e industrial de la *factoría Disney* (aunque el Eurodisney frances parece que no consigue afianzarse). En comparación con aquella gigantesca factoria, **Hergé** tenia en su estudio a tan solo diez colaboradores, que colaboraban en su producción grafica, como sucedia antaño en los talleres de los grandes pintores del Renacimiento, pero **Hergé** nunca permitio que el personaje central fuese dibujado por alguno de sus colaboradores y se lo reservó para el, como su hijo predilecto

La especificidad de Tintín fue tan grande, que cuando desde 1962 el cine frances comenzo a llevar sus aventuras a la pantalla, encarnado por el actor **Jean-Pierre Talbot**, el publico infantil no acabó de aceptar su nueva imagen, dado el abismo que existe entre dibujo e imagen fotográfica. Y tampoco acepto su voz, que cada lector imaginaba de un modo distinto De manera que a diferencia de lo ocurrido con *Superman* o con *Batman*, productos de un grafismo más naturalista, los films de *Tintín* demostraron que su universo imaginario era el propio del dibujo. Y todavia habria que añadir que su grafismo era aun mas opuesto a la estetica del cine por pertenecer al estilo llamado "de linea clara", cuya transparencia rehusaba el claroscuro y el modelado graficos de la escuela norteamericana

Para los españoles que vivimos tantos años bajo la dictadura de Franco, el vuelo imaginario de Tintin ofrecia un valor añadido, el valor de un mundo sin fronteras y de aventuras libermas e ilimitadas. Es decir, el reverso de la opresión triste y sin horizontes de nuestras vidas Significativamente para nosotros, aunque no para los belgas, Tintin clausuro sus aventuras en 1976, muy poco despues de la muerte de Franco Sin que el lo supiese, nos habia ayudado a sobrellevar los pesados fardos psicologicos de la dictadura

ELLOS SON LOS PRINCIPALES CULPABLES

Se arremete de continuo contra nuestros politicos -a lo que nada tenemos que objetar siempre que existan fundamentos- pero estos son solo el efecto de una causa la sociedad que los demanda Y en la perversion de esta demanda, han tenido y tienen mucho que ver nuestros intelectuales, los falsos que son los que mas abundan Ellos con sus opiniones acomodaticias al poder -al económico, que es el omnipresente- han creado tal batiburrillo de ideas, que el hombre de la calle -yo, tu y el vecino de al lado- ya no sabemos lo que es de derechas o de izquierdas, progresismo o reaccionarismo, moral, inmoral o amoral, lo que es bueno para nosotros, o lo que es malo, lo que puede significar una recesion o un avance y lo que es peor, nos han confundido hasta tal punto, que nos hacen dudar del significado de la palabra libertad y mas especialmente *democracia*

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU
EL WENDIGO # 60 (1993)

(1) Recordamos que, en la primera edición de este artículo (El Wendigo nº 60), reprodujimos tal cual el artículo según apareció publicado en EL MUNDO Esta vez hemos preferido volver a picar el texto original, para ganar en legibilidad

El extraño caso del doctor Remi y Mr. Hergé

Volvemos a Tintín-Hergé, Hergé-Tintín. Primera pregunta que plantea la inesperada cantidad de artículos aparecidos con motivo del aniversario: ¿porqué? ¿Porqué los periódicos han decidido de repente dedicar tanto espacio a un tema del que habitualmente ni se acuerdan? Ha fallecido **Bob Kane**, el creador de *Batman*, se han celebrado Salones, se han cumplido aniversarios de otros personajes, han salido tebeos interesantes, ... Estas y otras muchas excusas han tenido para hablar de tebeos y no las han aprovechado Sin embargo, con *Tintín* todos parecen haberse puesto de acuerdo. Este desmesurado tratamiento concedido a una noticia (los 70 anos de Tintín), que sólo puede considerarse como anecdótica, no parece fácilmente justificable A nosotros se nos ocurren esencialmente dos razones. Una, económica. A la editorial le interesa mantener viva la llama de Tintín, para seguir vendiendo un producto que ya ha llegado a los quioscos, en forma de coleccionable a precio popular. Otra, cultural Guste o no, *Tintín* sigue representando una cima en el cómic europeo, uno de los pocos ejemplos en este medio en que el viejo continente ha generado un producto realmente exportable. Y cualquier bandera es buena para ser enarbolada frente al invasor yanqui.
Sea por motivos económicos o por complejos culturales, lo cierto es que el discurso en torno a *Tintín* no ha cambiado mucho
Con lo que no nos queda sino repetir viejos argumentos.
1.Respecto a las tendencias políticas del **sr. Remi**, les remitimos al artículo de **J. Mª Flores** que aparece unas páginas más atrás. Cada día, según los datos de las últimas biografías, parecen más evidentes sus posturas conservadoras y sus simpatías con ciertos elementos de la ultraderecha.
2 Respecto a su obra, todavía esperamos a que alguien hable de ella. Oímos decir que hay simpatizantes y enemigos de *Tintín*. O que a algunos les gusta porque lo leyeron de crios. O que es equivalente a otras series de la fantasmal *línea clara*, como *Blake y Mortimer*, de **Jacobs**, o la *Adela* de **Tardi** O se insiste en que es un personaje racista y colonialista o simplemente aventurero y de evasión. Con lo cual, como siempre, se evita hablar de tebeos, de los mecanismos que permiten que un relato funcione o no. Aspectos en los que **Hergé**, nos caiga bien o mal, sigue siendo un maestro, capaz, aún hoy, de dar lecciones a muchos Como sobre esto ya hemos aportado nuestros argumentos, nos remitimos a ellos. Pueden consultar nuestra bibliografía sobre el personaje en nuestro número anterior.
Nosotros sí que intentamos dar las razones por las que *Tintín* nos parece una obra maestra, más allá del cambiante ahora-me-gusta-ahora-no-me-gusta, de nuestros alucinantes intelectuales patrios.
El Wendigo

EL SALÓN del 98

Dibujo de **Dave Taylor**

Un año más, del 5 al 10 de octubre de 1998, se celebró el ya tradicional **Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias**, con lo que se completó la 22 edición y los más de 25 años de existencia. También se llevó a efecto la XIV entrega de los premios Haxtur. Para dar ambiente al asunto, estuvieron en Gijón Paul Gulacy, Tim Sale, Kevin Nowlan, Bryan Talbot, Ricardo, Steve Dillon, Gaspar Meana, Alvarez Peña, Dave Taylor, Neto, Denis O'Neil y Don Rosa. Un elenco de autores que vuelven a situar a este encuentro cultural en el nivel más alto de los que se realizan en la península ibérica.

La inauguración

Este año hubo una novedad, que consistió en la realización de una pequeña gala de entrega de los premios Haxtur el día de la inauguración. Me explico: todos los años quedan Haxtur por entregar al no estar presente alguno de los ganadores el día de la entrega. Habitualmente, lo que se venía haciendo era enviarlos por correo. Algunas pérdidas y otros inconvenientes han conducido a dejarlos en Gijón, a la espera de que pasen sus propietarios por nuestra ciudad. Este año estaban en Gijón tres de los agraciados de la edición anterior: **Paul Gulacy, Don Rosa** y **Steve Dillon**. Lo que se hizo fue entregrarles los premios en la inauguración, con lo que ésta ganó en solemnidad y vistosidad. Se prepararon cientos de diapositivas y según se iba nombrando a los autores presentes, mientras subían al escenario del Teatro Jovellanos, se proyectaban en la gigantesca pantalla de más de 8 m. de altura habilitada a tal efecto. A la entrega asistieron el Ilustrísimo Alcalde de la ciudad, **Vicente Alvarez Areces**, la Ilustrísima Consejera de Cultura del Principado de Asturias, Sra. **Rodríguez Escudero** y el Concejal de Cultura Sr. **Muruais**, los cuales hicieron entrega de las preciadas estatuillas a los ganadores, además de acto de fe en favor de la continuidad del Salón, lo que no es poco.

Seguido a la inauguración que dio comienzo con la introducción de nuestro amigo **Juan José Plans**, se inició la introducción-presentación-coloquio con **Paul Gulacy**. Al final, la tradicional firma de autógrafos y realización de dibujos.

El resto de los días se sucedieron las presentaciones tal como venían en el programa. **Ricardo** y **Don Rosa** el martes, **Tim Sale**, **Steve Dillon** y **Bryan Talbot** el miércoles, **Kevin Nowlan**, **Dennis O´Neil** y **Dave Taylor** el jueves, y el viernes, como día especial se dedico a los autores y obras asturianas, con la presentación de **Alvarez Peña**, el cómic histórico de **Gaspar Meana** *La Dama el Niño y el Pirata*, que cuenta la destrucción de Gijón en 1395, por último la presentación del libro ya finalizado de **Faustino R. Arbesú**, *La Historieta Asturiana*.

Como presentadores actuaron Florentino Flórez, Arbesú, Jose Mª Flores, Juan Jose Plans, Joaquin Fuertes, Javier Cuervo y Fernando Cuesta.

Encima, ***Don Rosa*** *contempla el Haxtur ganado el año anterior*

Despedida en el aeropuerto, con ***Tim Sale*** *y sra , Arbesú,* ***O'Neil*** *y sra. y* ***Don Rosa***

Gulacy-Sinatra

Paul Gulacy se empeñó en ir a un *karaoke* a demostrarnos sus habilidades con el micrófono. Lamentablemente, no había ninguna pieza en el repertorio que le agradara especialmente, así que se conformó con interpretar *Guantanamera*, patéticamente acompañado por algunos esforzados miembros de la organización. Según su encantadora esposa, realiza una imitación más que notable de los temas de **Sinatra**. ¡Otra vez será! Por cierto, queremos agradecer desde aquí los denodados esfuerzos de las editoriales NORMA y FORUM para sacar sus tebeos de **Gulacy** (*Star Wars* y *Shang Chi*) justo después del Salón. También queremos felicitarles por no adelantarnos ningún ejemplar. ¡Así es como se apoya al cómic en este país!

Los autores

Dos días antes que el resto de los invitados llegaron a Gijón **Paul Gulacy** y su Sra **Jane**. Traían unos 50 originales, con los que formar una exposición en el MUSEO BARJOLA. La verdad es que deberían haberlos traído. Cual no fue nuestra sorpresa, y la suya, al comprobar que la cartera

Gulacy *y su haxtur*

Encima, un Deathblow *de* ***Sale***

Debajo, ***Tim Sale*** *charla animadamente con* ***Nowlan*** *(de espaldas)*

Izquierda, ***Gaspar Meana***

Extremo izquierda, ***Alvarez Peña***

Debajo, F R. ***Arbesú*** *y* ***Neto*** *en la Universidad*

solo contenía 30 originales, que no cubrían, con mucho, la sala destinada a tal fin en el Museo Con todo hubo suerte Gulacy con bastante anterioridad había enviado unas fotocopias muy buenas de los originales seleccionados para la exposición, con el objeto de que pudiéramos tener marcos adecuados. No sin dolor, completamos la exposición con estas buenas fotocopias.

El lunes día 5 comenzaron a llegar el resto de los autores, el último fue O´Neil y Sra Llegaron el miércoles día 8. Por cierto que **O´Neil** vestía una indumentaria, sombrero de ala ancha incluido, que lo asemejaba al personaje de comics *La Sombra* Por sus cuitas nos enteramos que había sido una persona muy activa en su juventud, en los sesenta, en el movimiento Hippy, lo cual revela bastante sobre sus comprometidos guiones de comienzo de los años setenta, de los que tanto son deudores la mayor parte de los guionistas modernos y muy especialmente **Garth Ennis**. Su personaje de *Predicador*, que tanta fama le ha dado en los últimos 4 ó 5 años, tiene sus fuentes en el *Question* de O´Neil Resulta muy interesante volver a leer esta magnífica serie (a nivel de guiones por supuesto), lo recomendamos encarecidamente.

Nowlan *y Sra*

Derecha, ***Tim Sale*** *en un dibujo de* ***Dave Taylor***

Steve Dillon

Resulta indudable que **Garth Ennis**, cuando no trabaja con **Steve Dillon**, no consigue los mismos resultados. Con esta pareja de autores ocurre algo muy similar a lo que ocurrió con *Watchmen*. Hubo quien se empeñó en que era una obra de **Moore**, pero lo cierto es que nunca hubiera sido posible si no la hubiera dibujado **Dave Gibbons**. Jamas hubiera tenido ese nivel de calidad. Lo mismo ocurre con Dillon y Ennis. Sólo con Dillon llega a cotas tan altas; el último tebeo que hemos leído con **Ezquerra** lo confirma: dan pena ambos. Lo cierto es que Steve resultó una persona entrañable, carinosa y espléndida. Siempre dispuesto a hacer lo que le pidiéramos, sin una mala cara, sin un mal gesto. Debió hacer miles de dibujos. Bueno, si hemos de ser correctos, la verdad es que todos se portaron, jamás se hicieron tantos dibujos en ningún otro salón del cómic. Fueron tan espléndidos, que algunos fans se pasaron y no contentos con firma y dibujo se llevaron incluso 3 ó 4 de cada autor. Una pasada.

Dillon se prodigó en todo, fue generoso hasta para pagar rondas. Una y otra vez, en cuanto te descuidabas, había pagado lo de todos los presentes.

Dillon

No era un personaje especialmente dicharachero, pero con su sencillez y calor nos ganó a todos. Estaba encantado con los inexistentes horarios de cierre de los bares en este país. Así que no volvía a su hotel hasta que amanecía. En cuanto la bebida se acababa, era una estampa habitual ver a Steve cargando con una nueva ronda para todos. Y además se empeñaba en pagar. Contó una noche una anécdota sobre el despiste de **Fabry**, el portadista de *Hellblazer* y *Predicador*. Manda sus cubiertas desde Inglaterra a USA, por correo. En una de estas, le llaman de la D.C. "Oye Glenn, ¿porqué nos mandas tus pantalones sucios?" Respuesta: "¡Anda! Debo haber enviado la portada a la lavandería". Le preguntamos a Steve si la D. C. había publicado los pantalones, pensando que eran una portada de **McKean.** "¡McKean, ja, ja, McKean!", decía **Dillon** muerto de risa.

*Encima, los **O'Neil**, con F. R. Arbesú*

*Debajo, **Gulacy** y **Rosa***

*Encima, viñetas de una aventura de Robin y Superman. Lay-outs de **Dave Taylor** y acabados de **Kevin Nowlan** (Página vendida durante el Salón)*

*Encima, en plena faena, **Gulacy, Nowlan, Sale** y **Rosa**. Al fondo, la novia de Sale, que no se separaba de él. Como observó la mujer de **Gulacy** "se nota que lleváis poco tiempo juntos"*

Don Rosa llegó, como O´Neil, luciendo un gran sombrero de ala ancha y una "guayabera", prenda de vestir popular en los años 50, con un *Tio Gilito* bordado en la espalda. Hizo Tíos Gilito como churros, incluso dibujó alguno muy especial a todo color.

Sale demostró que su peculiar estilo está muy conectado a sus preocupaciones narrativas. Próximamente transcribiremos su interesante charla con el público. Llegó acompañado de su novia y no salieron mucho del hotel (hace poco que van juntos).

Autores muy especiales

Nowlan vino con su esposa y con una gran carpeta de páginas originales e introdujo una novedad en el Salón que esperamos tenga continuidad en los próximos: la venta de originales. Vendió unos cuantos, el precio lo merecía, incluso compramos algunos. Sino recuerdo mal los precios por página oscilaban entre 10 000 y 13 000 pts. Dada la calidad del dibujo de este autor y lo poco que se prodiga, pensamos que fueron más que asequibles.

Dave Taylor fue una sorpresa. Con su aspecto *tintinesco*, nos mostró páginas de sus últimas colaboraciones con O'Neil para *Batman*, pero también los álbumes que produce para el mercado francés, de acabado muy *Moebius* y de contenido altamente erótico. Pocos autores como él pueden presumir de colaborar con mercados tan dispares como el yanki y el francés.

La presencia patria, amén de los autores asturianos, la aportó **Ricardo**, sin **Nacho**, que no pudo

Arma-X

Dillon comentó con **Taylor** la importancia que para él tenía *Arma X*, la historia de Lobezno creada por **Barry Smith**. "Pero, ¿te gusta el argumento?", le preguntamos. "No, no hablo del guión. Yo ni la he leído. Hablo de cómo ha influido en todos los autores de IMAGE. Yo creo que ha sido crucial en el desarrollo de lo que se ha venido en llamar *estilo Image*". Esta era su opinión y aquí la apuntamos.

*Un Tio Gilito de **Don Rosa***

Kirby dots

Una noche, mientras **Sale** hacía un dibujo para una joven aficionada, su novia le preguntó qué eran unos puntos negros que estaba dibujando alrededor de *Superman*. "Kirby dots (puntos de Kirby)", respondió Sale. "¿Y qué es eso?". Todos los presentes aportaron su versión "Fuerza", dijo **Nowlan**. "No exactamente, más bien energía", apuntó **Talbot.** Fue **Dillon** el que consiguió el acuerdo de todos. "Poder, indican poder". Publicaremos el mencionado dibujo próximamente.

Boceto de Goomer, *de* ***Ricardo***

venir como estaba previsto, por problemas familiares, entre otras muchas cosas, nos comentó que se acerca la película de *Goomer*.

La otra inauguración

Hubo otra inauguración el mismo día de la oficial, se produjo por la mañana, en Oviedo. En la Sala de Arte Borrón de la Consejería de la Juventud se inauguró la exposición de originales de **Gaspar Meana** de la segunda parte de *La Crónica de Leodegundo*. A ella asistió el Director Regional de la Juventud Sr. **Juan Manuel Fernández Lillo** y los autores **Paul Gulacy** y

***Javier Cuervo** presentando la charla de **Ricardo**.*

Gaspar Meana. Hubo presentación en la que intervinieron el Director de la Juventud, Gaspar y Arbesú, también hubo grabaciones para la TV, entrevistas, autógrafos y cómic en vivo.

Esta exposición tuvo un éxito inusual por lo cual la dirección de la Sala Borrón decidió prorrogarla unos días más. Fue también solicitada por la Casa de la Cultura del municipio de Llanera en donde se exhibió del 16 al 28 de noviembre.

El resto de las exposiciones

Además de las de Gulacy y Gaspar hubo una tercera en el Ateneo de La Calzada, enclavado en el popular barrio gijonés del mismo nombre. Giró sobre la intolerancia en los tebeos y se componía de 50 paneles de 1 por 0,7m, en los que, con toda clase de detalles, se recorría esta lacra social a través de las páginas de los tebeos seleccionados.

En el Hall del Teatro Jovellanos se montaron varios paneles (12) en los que se exhibieron los trabajos finalistas a los premios Haxtur y una recopilación en ampliaciones DIN A3 de los trabajos que llevaron el sello del autor que este año se había seleccionado para darle el premio *Haxtur al Autor que Amamos*.

Universidad

Para esta edición la Universidad no concedió subvención, pese a ello se programaron dos encuentros en sus aulas, que giraron en torno a los temas *El Medievo en el cómic* y *Asturias y el cómic*. En ellos intervinieron Gaspar Meana, Bryan Talbot, Don Rosa, Faustino R. Arbesú y Neto.

Contra los "aficionados"

En los últimos años, algunas voces interesadas se han cansado de escribir y contar a quien quisiera escucharle, que en este Salón maltratamos a los aficionados. Hasta ahora lo habíamos ignorado porque cualquier persona razonable que haya asistido a otros salones y compare objetivamente con el nuestro, se dará cuenta de que aquí el trato hacia el público es excelente. Obviamente, nos preocupa la comodidad de nuestros invitados y, como todos los asistentes han podido comprobar, cuando un autor está cansado y no desea seguir firmando o dibujando, interrumpimos la sesión. Pero la cuestión no es ya si nuestra manera de llevar el Salón es acertada o no, sino más bien la contraria. ¿qué se entiende por aficionado? ¿cuales son esos supuestos derechos que esos *así llamados aficionados* reclaman? Repetidamente venimos observando cómo algunos personajes aguardaban fuera del espacio de conversación con los invitados, para ganar los primeros puestos en la cola de firmas. Luego sacaban del fondo de sus mochilas centenares de tebeos y solicitaban se les firmara uno por uno, amen de dibujitos y foto personal con el autor. ¡Autor de cuya charla habían pasado y al que no habían dirigido ni una sola pregunta! Obviamente, nuestro respeto hacia ese tipo de actuaciones es mínimo. Nosotros trabajamos para lectores, no para fanáticos que se creen con derecho a todo, excepto a pensar en lo irracional de su comportamiento. Además, estos mismos personajes suelen ser los mismos que no tienen escrúpulos en colarse si es posible, con la mayor desfachatez del mundo. ¿Esos son los aficionados a los que hay que respetar? No desde nuestro punto de vista. Nosotros queremos lectores, repito. Y no tarados y fetichistas. Verdaderos aficionados y no fanáticos.

***Dillon** y **Talbot** con sus Haxturs*

Los Premios Haxtur

Por fin, el último día, sábado 11, se llegó a la ceremonia de la entrega de los Premios Haxtur que, como en anteriores ediciones, es el acto más solemne y el más entrañable y el que, junto con los autores invitados, más prestigio proporciona al Salón. Este año acompañó a la habitual presentadora **Sofía Carlota**, el subdirector de programa de Antena 3 **José Luis Maqueda**. Acto que, como de costumbre, fue amenizado con la partitura realizada para el salón por **Timoty Truman** y que lleva el título de *Heroes de Gijón*.

Durante el tradicional *cómic en vivo*, un gaitero asturiano amenizó la realización de dibujos en tamaño mural con sus baladas asturianas, actuación que cerró con el *Asturias Patria querida*. Luego vinieron las firmas y dibujos y el ¡Hasta el año que viene!

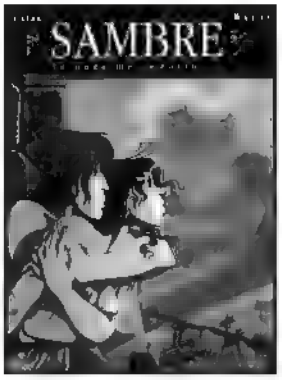
EL WENDIGO

Premios Haxtur 98

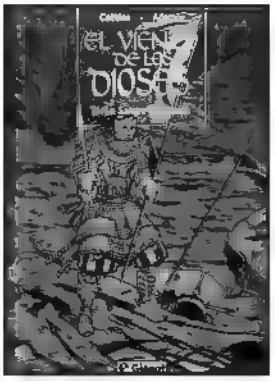
Ganadores

The Dreaming: Extraño amor
BRYAN TALBOT
Ed. Norma

Mejor Guión



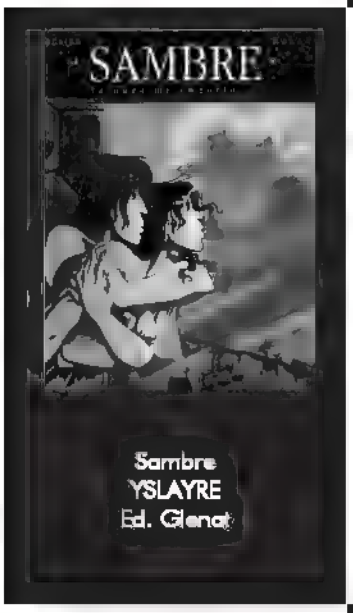
Sambre
YSLAYRE
Ed. Glenat



El viento de los Dioses
PATRICK COTHIAS
Ed. Glenat

The Black Dragon
CRIS CLAREMONT
Ed. Planeta

Mejor Dibujo



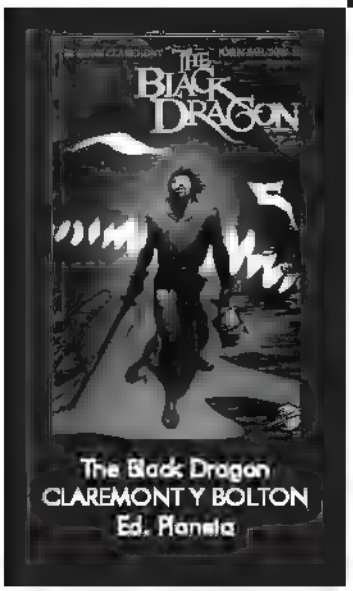
Sambre
YSLAYRE
Ed. Glenat

Kingdom Come
ALEX ROSS
Ed. Vid

Predicador: Cruzados
STEVE DILLON
Ed. Norma

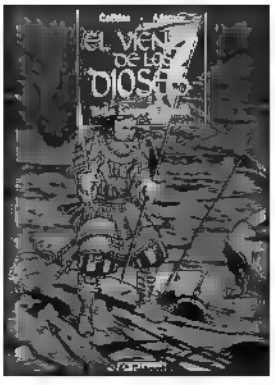
The Black Dragon
JOHN BOLTON
Ed. Planeta

Mejor Historieta Larga



The Black Dragon
CLAREMONT Y BOLTON
Ed. Planeta

Sambre
YSLAYRE
Ed. Glenat



El viento de los Dioses
COTHIAS Y ADAMOV
Ed. Glenat

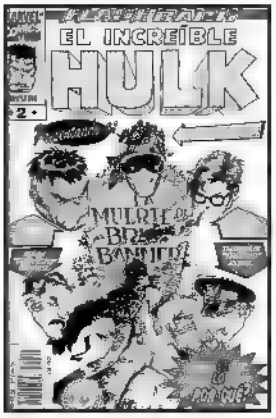
Predicador: Cruzados
ENNIS Y DILLON
Ed. Norma

Premios Haxtur 98

Mejor Historieta Corta

Vampire Boy
TRILLO Y RISSO
Ed. Meridiana Glenat

Predicador: Grita la sangre, grita Erin
ENNIS Y DILLON
Ed. Norma

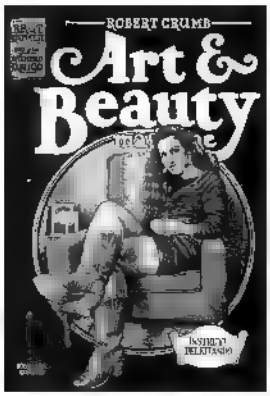


La muerte de Brian Banne
DAVID Y KUBERT

Ganadores

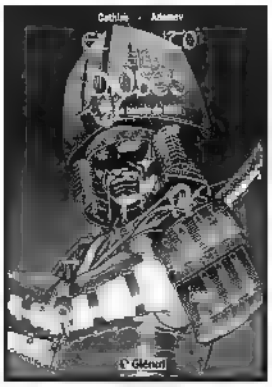
Hellblazer: Confesión
ENNIS Y DILLON
Ed. Norma

Mejor Portada



Art & Beauty
R. CRUMB
Ed. La Cúpula

Kingdom Come nº 3
ALEX ROSS
Ed. Vid



El viento de los Dioses
ADAMOV
Ed. Glenat

Hellblazer (Vértigo nº 49)
GLENN FABRY
Ed. Norma

Autor que amamos

DENNIS O'NEAL

Finalista más votado

BRYAN TALBOT

Dennis O'Neil

El guionista de cómics que cortó el vuelo a los superhéroes para hacerles pisar el polvoriento suelo de la sociedad, ha estado en Gijón bajo el foco del XXII Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias. O'Neil (Missouri, Estados Unidos, 1939), católico irlandés y radical de los sesenta, tiene una obra inmensa y, que no despiste algún guión fallido, lleva 30 años marcando el camino por donde circula el cómic-book americano.

Aquí tienen la transcripción de su charla con el público, acompañada de un artículo de Javier Cuervo.

Javier Cuervo- *Qué queda en va del radical de los 70?*

Ahora creo en las ideas de los 70 de una forma más profunda que antes. He vivido más tiempo y mi convicción es que la gente debe dejar de preocuparse de los demás y querer más a la Tierra. En los 60 esto era una moda, estaba de moda ser un rebelde. Pero creo que esas convicciones son válidas, son importantes. Ahora las mantengo de forma más silenciosa pero más firme.

"Creo que si un personaje es un héroe, no puede disfrutar hiriendo a la gente."

Público- *Cuál cree que es la pregunta más fiel a Batman? Le dan muchas indicaciones respecto a Batman?*

Siempre me hacen una pregunta sobre las películas. La primera, con **Michael Keaton**, escrita por **Sam Hamm**, era la más cercana a lo que yo había hecho. No digo que sea la mejor, pero sí la que yo prefiero. Las películas son muy diferentes a los cómics, como huevos y manzanas.

A mí me contrataron hace 13 años para escribir sobre *Batman*. No he tenido ninguna presión de mis superiores. Sólo me dijeron que Batman necesitaba algún empuje y eso hice. Yo había trabajado como editor para Marvel y supongo que era la elección lógica.

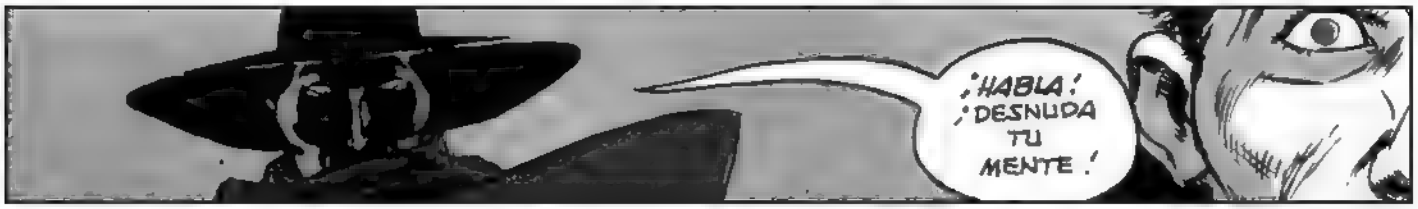
F. Flórez. *Va dijo una vez que podía ser una puta pero no una puta barata. Sigue pensando eso o cree que trabaja con absoluta libertad?*

¿Yo dije eso? Sí, me acuerdo de haberlo dicho. Creo que soy la puta más cara del edificio. Doscientos dólares el servicio... Yo escribo completamente la historia y luego el artista la dibuja. ¿Libertad? La misma que si fuera un novelista y mucha más que un guionista de cine o televisión. Con *Azrael* o *Batman* tengo casi completa libertad. Intento mantenerme dentro del buen gusto. Pero con *Question* hice varias escenas sexuales, pude bromear al respecto. En cuanto a la violencia, no creo mucho en ello. Creo que si un personaje es un héroe, no puede disfrutar hiriendo a la gente. Hay restricciones pero las comprendo, estoy de acuerdo con ellas. Para mí la violencia es una liberación de la tensión. Yo rechazo la violencia.

En este sentido, me temo que tendré que tirar piedras sobre mi propio tejado. Creo que hay tanta violencia en los medios, que parte de los valores humanos con los que yo crecí y en los que creo, desaparecen. La idea de que la vida humana es sagrada, desaparece. Todo esto me preocupa. Infligir dolor en otra persona no es deseable, otro valor que se ha perdido. Ahora un superhéroe parece que es alguien con poder para asesinar a gran escala. Yo no estoy de acuerdo. Un héroe debe ser tan fuerte como compasivo. Ahora un superhéroe puede matar a alguien y hacer un chiste sobre ello. No es algo que me agrade. *Batman* es un guerrero y como tal, usa la violencia, pero no obtiene placer en ello. Hace poco le preguntaron al **Dalai Lama** si era legítimo utilizar la violencia, dado que para **Buda** toda vida es sagrada. Su respuesta fue que era legítimo tomar una vida si estaba en juego la propia, pero no debe obtenerse placer en ello. La violencia debe seguir un fin dramático, pero no puede obtenerse alegría en ello.

Javier Cuervo- *Monjas, cruces cupa perdón... estos elementos aparecen constantemente en su obra. Podría hablarnos de su relación con el catolicismo?*

Tengo una mujer que daba clases de religión en un colegio católico. Así que no criticaré a la Iglesia Católica. Mi educa-



ción católica ha marcado muchas de mis ideas, para bien y para mal. Es una bendición de doble filo, con una parte buena y una mala. Ahora tengo problemas con la Iglesia Católica, por la manera en que afecta a la gente en algunas partes del mundo. Tengo amigos curas y monjas y no tengo ningún problema con ellos. Pero tengo mis reservas sobre la Iglesia. Voy a decir algo por primera vez en público: soy budista desde hace cinco años. Eso no quiere decir que le haya dado la espalda al catolicismo, pero recorro un camino que me interesda especialmente.

hubiera preferido tener un año o algo más. Me sentí muy presionado y tuve que trabajar con muchas prisas. No la he vuelto a leer. Fue como una montaña que había que escalar. Me preguntaron si podría escribir eso en mi tiempo libre en cinco meses y dije que sí, pero es una experiencia que no repetiría. A pesar de eso se convirtió en un *best seller*. Podré opinar cuando vuelva a leerla. Estoy seguro de que habrá pasajes que no me van a gustar nada. La razón de la fecha de entrega era que deseaban que coincidiera con el final de la serie de cómics. Era una razón más de mercado que artística. De ahí

"Nunca colaboré con Neal Adams, en el sentido de hacer las historias juntos."

F. Flórez- *Podría decirnos algo de sus novelas?*

He escrito tres novelas. La primera era sobre un monstruo. Una obra muy cruda, un trabajo de aficionado, estoy muy avergonzado de ella. La segunda, *Renara Dragon, Kung fu fighter*, la escribí con un seudónimo, de lo que me alegro. Y para la tercera, *Knightfall*, basada en más 1100 páginas de cómics, me dieron cinco meses para hacerla, cinco meses en los que debía escribir 100 000 palabras. Además era editor y tenía muchos trabajos que hacer. Me agobió muchísimo, así que tuve la brillante idea de estrellarme contra una pared con mi coche a 60 millas por hora. Así descansé durante un tiempo. Hubo dos personas que me apoyaron especialmente: mi editor y **Mary**, mi mujer, que me traía galletas y cosas así. Ella me invitó a hacerlo y yo le contesté: "Tú nunca has vivido conmigo cuando escribo una novela. Me convierto en un monstruo." Y ella me replicó: "Pues viviré con un monstruo durante seis meses, porque si no escribes esto, te odiarás a ti mismo". Lo hice pero también venía la presión. No tengo planteada ninguna nueva novela, aunque me gustaría hacer otra sobre *Batman*, partiendo de cero. Expondría mis verdaderas ideas sobre el personaje. Tengo otras ideas, pero no para un futuro inmediato.

Público- *Que opinión se merece el Batman de Miller?*

No pienso en **Frank** conectado con Batman, porque realmente él sólo hizo *Dark knight returns* y *Batman Year One* y algún otro proyecto. Creo que *Dark knight* es uno de los más interesantes comics books que se hayan publicado nunca. Era un *Elseworas* donde no tenía que preocuparse por la continuidad, pero no lo digo por desmerecer, era muy bueno.

Batman Year One era, con el arte de **David Mazzuchelli**, una de las mejores historias de *Batman*, por no decir la mejor nunca publicada. Desde luego, la mejor sobre los orígenes de un personaje. Se pensó primero como una novela gráfica y yo les convencí para que se publicara en *comic book* con la promesa de que luego lo editaríamos completo. Estábamos relanzando *Batman* y ni en mis más alocados sueños imaginé mejor manera que ésta. El mensaje a los lectores era: "Hacemos algo nuevo, este no es el Batman de Dennis". Creo que Frank hace cómics realmente maduros. Como **Eisner**, que es el más grande porque lo hace todo, escribe, dibuja, entinta. Es muy bueno en todo. Frank escribe y dibuja y sabe cómo poner un arte al servicio de la historia. Todo está al servicio de la narración en él. Desde *Daredevil*, él ha demostrado un gran talento y ahí sigue.

Público- *Hay algun persona je de Marvel que le gustaría escribir?*

Yo empecé en MARVEL EN 1975, trabajé allí durante 10 años, de *free lance* y de editor. Creo que ya hice todo lo que quería con ellos: escribí *Spiderman*, que era mi favorito como escritor; hice una historia de *Iron man* en la que me comprometí mucho y en la que él se volvía alcohólico. No tenía ningún deseo en particular de hacer los *4F* aunque de hecho escribí algunas historias de los *X*

Debajo: Ilustración de ***David Mazzuchelli*** *para* Daredevil *# 225, con guión de* ***Dennis O'Neil***

Men (#17). No creo que tengan ningún personaje que me apetezca especialmente hacer. Me sentí bien con Spiderman y Iron-man, pero ahora no tengo ninguna necesidad de volver a ellos. También escribí *Master The Moder* para ellos y fue un verdadero *rot*.

Javier Cuervo- *Como se convirtió un periodista como va en guionista de comics?*

Pienso que hacer de periodista es uno de los trabajos más interesantes que he tenido. Era un buen trabajo. Yo soy muy tímido. No me importa hablar en público, porque casi no puedo verlos, pero hablar con alguien frente a frente, me aterroriza. Cuando eres periodista has de hablar con la gente y participar, pero no como yo mismo sino en nombre del periódico. Es un trabajo ideal para alguien a quien le gusta escribir y es muy tímido. Me lo pasé bien como periodista pero me convertí rápidamente en guionista. Escribí cosas sobre cómics que llamaron la atención de **Stan Lee**. Ellos estaban expandiéndose y me llamaron como asistente. Era un trabajo demasiado bueno como para dejarlo pasar. Me fui a New York pensando que estaría un año, que luego volvería a la vida real en Missouri. Yo conocía a **Roy Thomas**, que se acababa de

mudar a New York, y me hizo una oferta como escritor y asistente editorial, entonces tenía 26 años. Ya han pasado 33 y nunca volví a Missouri. Escribir cómics no fue una alternativa al periodismo, fue un accidente no previsto.

Público- *¿Cómo fue su colaboración con Neal Adams?*

(A su mujer) ¿Te acuerdas que te dije que siempre hay alguien que pregunta por **Neal**? Ya lo han hecho. Nunca colaboré con él, en el sentido de hacer las historias juntos. Veía a Neal en sociedad, nos veíamos en los mismos círculos. Nunca nos sentamos a hablar sobre las historias. Lo hice con el editor, **Julie Schwatz**, luego lo escribía en casa, mandaba el guión y 6 meses después veía el cómic publicado. Somos muy amigos pero nunca colaboramos realmente. Después, en MARVEL, sí que colaboré con **Frank Miller**,

Caricatura de ***O'Neil****, por* ***Jim Aparo***

dos o tres veces por semana comíamos juntos, nos sentábamos y hablábamos sobre las historias, lo cual es muy satisfactorio. Pero no con Neal. Él hacía su trabajo y yo el mío.

Público- *¿Que instrucciones da a los guionistas de Batman?*

Hace 13 años escribí una *biblia*, que he retocado dos o tres veces. Allí explico las cosas que puede y las cosas que no debería hacer *Batman*. Contrato a gente que, primero, son buenos narradores, o que están realmente interesados en el cómic como un medio donde contar historias y que parecen compartir mis ideas básicas sobre lo que debería ser una historia de *Batman*. En sus primeros dos o tres trabajos les doy ciertas indicaciones, después les pregunto qué tipo de historia quieren contar, pero les dejo tan sueltos como sea posible. No quiero ser un dictador, no quiero que se sientan como mis sustitutos. Para que el trabajo sea bueno, deben sentirse implicados y nunca lo estarían si se sienten muy controlados. Procuro estar allí si me necesitan, tanto para aconsejarles sobre una historia como para adelantarles un pago. Pero sino, procuro quitarme de en medio porque como escritor es así como me gustaría que me trataran los editores.

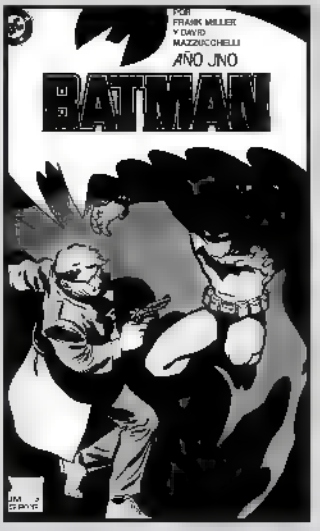
TRANSCRIPCIÓN:
F. FLÓREZ Y EVA BARCELÓ

Izquierda, viñeta de Volver a casa de ***O'Neil*** *y* ***Burchett****, Premio Haxtur a la mejor historieta corta en 1997.*

DENNIS O'NEIL

Se le debe que *Batman* dejara de ser un muñeco de guiñol que acababa sus historias persiguiendo a villanos entre maquetas gigantes de máquinas de escribir, maquetas gigantes de dinosaurios o maquetas gigantes de gigantes. También que el *Joker* volviera a ser un asesino loco y no un payaso patético (*Las cinco venganzas del Joker*). La teleserie de Batman, aquel encantador disparate pop, no habría sido posible después de los tebeos que escribió **O'Neil** y dibujó **Neal Adams**. Con O'Neil se acabó la broma. Sin él, la broma no habría sido asesina gracias a **Alan Moore** y **Brian Bolland**. ni Batman hubiera cumplido el año I de **Frank Miller** y **David Mazzucchelli**.

Los superhéroes, esos mitos americanos sobre los que se asienta la industria del tebeo, son distintos y mejores desde O'Neil. La editorial DC lo sabe y ha dejado en sus manos el porvenir



de *Batman*, un personaje que supo devolver a las sombras en que lo había creado **Bob Kane**.

El Batman que disfrutamos hoy lo reformó hace 30 años este ex-periodista, hoy director artístico de la serie. Cada guión, cada dibujo, cada línea argumental, ha de pasar por sus manos y contar con su aprobación.

En términos empresariales, es como un director general de Batman. Desde la concentra-

HE LEÍDO SOBRE TI ..QUE TRABAJAS PARA LOS AZULES...Y COMO EN ALGÚN PLANETA AYUDASTE A LOS NARANJAS...
...Y HAS HECHO MUCHO POR LOS PÚRPURA, PERO NUNCA TE HAS PREOCUPADO DE ALGUIEN...
..¡LOS NEGROS! QUIERO SABER...¿POR QUÉ?
¡RESPONDE A ESO, SR. GREEN LANTERN!

ción de empresas, la industria ya no es vender tebeos, sino explotar personajes. Para TIME-WARNER, Batman es tebeos, merchandising, juguetería, televisión (dibujos animados), cine, vídeo doméstico... patrimonio industrial. **O'Neil** es un «pope» en el negocio gracias a Batman y Batman es el héroe de la década gracias a O'Neil. Personaje y guionista se llevan bien. Hasta tienen la misma edad.

MENTALIDAD 60, TEBEOS 70

Denny O'Neil tenía 26 años cuando **Roy Thomas** -luego gran guionista de *Conan*- le ofreció escribir guiones de cómics para MARVEL. En aquel 1965 la editorial crecía en el éxito y **Stan Lee** y **Jack Kirby** no podían hacerlo todo. Escribió guiones para *Millie the model*, *Dos pistolas K.d* y *Doctor Extraño*. Se pasa a una pequeña compañía, CHARLTON, y por **Dick Giordano** (buen dibujante y un mito del entintado) saltó a DC, la otra grande.

Deambuló por distintos personajes hasta que le entregaron a dos moribundos: *Linterna Verde y Flecha Verde*. «Si las ventas siguen bajando, les quedan dos números. Sálvalos» **O'Neil** hizo del desafío un caramelo y aquellos personajes que andaban por el espacio y por la tierra haciendo tonterías pasaron a convertirse en los dos primeros superhéroes de la protesta progresista.

O'Neil venía del periodismo. Había dirigido una publicación titulada NEWSFRONT. Era un radical que había vivido desde 1962 los vaivenes que luego cuajaron en 1968. Admiraba el *nuevo periodismo* de **Tom Wolfe** y **Norman Mailer** y en él halló la fórmula. Si el nuevo periodismo mezclaba la realidad con elementos de ficción, sus nuevos guiones mezclarían la ficción con elementos de realidad. **Neal Adams**, el dibujante de la serie, aportaba un estilo nuevo, más próximo al publicitario que al tebeístico.

En febrero de 1970 los lectores de *Linterna Verde Flecha Verde* encontraron un tebeo como nunca habían leído. Algo rabiosamente distinto a lo del mes anterior. Linterna Verde pisaba Harlem, visitaba uno de sus edificios en ruinas y protagonizaba una secuencia fundacional dentro de los tebeos. Un anciano negro le increpaba. "He leído sobre ti... que trabajas para los azules y cómo en algún planeta ayudaste a los naranjas y has hecho mucho por los púrpura. Pero nunca te has preocupado de alguien ¡Los negros! ¿puedo saber por qué? ¡Responde a eso!" Dramatizado por un picado, el cabizbajo *Linterna Verde* respondía, "No puedo".

No puedo explicarlo preside la obra que **O'Neil** emprende entonces. América no podía explicar muchas cosas del racismo, la especulación inmobiliaria, las miserias en sus zonas profundas, la fuerza de los cantautores, como **Bob Dylan**, la responsabilidad ecológica, el feminismo o las drogas duras.

Con esos problemas, O'Neil creó el cómic político de izquierdas en el fortín derechista y patriotero de los superhéroes. **Stan Lee** había introducido antes actualidad en el género -manifestaciones estudiantiles, por ejemplo-, pero era costumbrismo. O'Neil incluía la protesta política y la realidad áspera. *Speedy*, el joven ayudante de *Flecha Verde*, era *yonqui*, y la portada le mostraba, enfermizo, pinchándose. *Linterna verde* tuvo un sustituto negro y radical: un superhéroe clásico -en cuyo universo no salían negros- pasó a ser afroamericano.

La serie fue cancelada abruptamente 13 números después, pero en ese lapso O'Neil tuvo que dar muchas explicaciones en los medios de comunicación. La serie fue alabada y denostada. Era exagerada, confusa, convulsa, izquierdista, comunista. Hoy parece ingenua en su ímpetu, pero por qué ponerle pegas si después de ella nada volvió a ser igual. Era infinitamente mejor que todo lo anterior, estaba bien escrita, humanizaba a los superhéroes, planteaba las relaciones sexuales de forma más franca, aunque implícita, estaba llena de ideas y lavaba la ropa de años de la DC. ¿Pegas? ¡Aleluya!

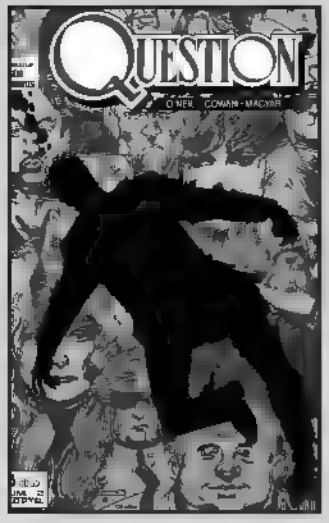
O'Neil ganó fama de recuperador de viejos héroes y le encargaron *La Sombra*, personaje de los *pulps* de los años treinta, cuando se puso de moda lo *camp*. Junto a los pujantes artistas de 1973 **Mike Kaluta** y **Bernie Wrightson**, logró una serie de encanto con una concepción que siempre tuvo clara **O'Neil**: los niños no son tontos, los adolescentes no son niños -trátalos como a jóvenes- y los jóvenes no son los únicos que leen tebeos.

O'Neil era ya mucho dentro del negocio de los cómics. Marcó el ritmo de un relato como pocos, nunca le faltaron historias en la cabeza, señaló por dónde debían ir los tiros del tebeo de superhéroes y tuvo mucho éxito a principios de los setenta. ¿Ya está?

THE QUESTION

Los años ochenta, con O'Neil en torno a los 45 años, respondieron esa pregunta con *The Question*, su mejor obra y la que avanza el cómic más brutal de los años noventa. ¿O alguien cree que *Preacador* nació por generación espontánea? *The Question* avanza los cómic-books recomendados para adultos, donde ahora se están haciendo los mejores tebeos.

Este viejo personaje de la CHARLTON -con el que **Steve Ditko** (dibujante de *Spiderman*) había hecho cómic político para desarrollar tesis capitalistas e individualistas- no pasó de historieta complementaria en sus 64 páginas.



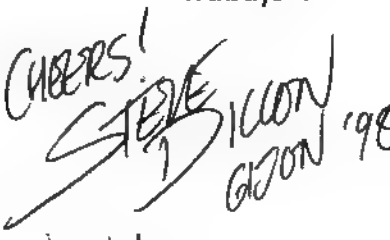
Con *The Question* **O'Neil** levantó toda una ciudad -*Hub City*-, la más corrupta del mundo, escenario y personaje de una obra ácida, crítica hasta la amargura y pudorosamente sentimental. Hub City, la ciudad de la que toda América hace chistes baratos, con su alcalde alcoholizado mangoneado por un reverendo reaccionario. Hub City, una población con vecinos como *Baby Gum*, el chico bulímico asesino; *Benno Jr.*, que se desfigura con ácido para gustar a su padre; *Izzy O Toole*, el policía corrupto que quiere enmendarse... Hub City, con sus problemas de lluvia ácida, viviendas baratas sobre terrenos contaminados, científicos de la CIA que experimentaron con LSD sobre ciudadanos, abusos sexuales, terribles páginas de sucesos. Frente a todo, el periodista *Vic Sage*, independiente y radical, que se convierte en *The Question*, un personaje sin cara, héroe de acción en sus dos personalidades. *The Question* es una cumbre del género negro y la mejor y menos perecedera obra de **O'Neil** por su combinación de dinamita, veneno y margaritas.

JAVIER CUERVO

STEVE DILLON

Este fantástico dibujante inglés nos acompañó en el Salón, haciendo gala de una tremenda humanidad y sencillez. A continuación, transcribimos su charla con el público asistente.

"Quiero que se siga la historia. Si la gente no nota mis dibujos, siento que hago bien mi trabajo".



¿Que yo dibujo a muchos personajes de perfil? Ése no lo está (señala una diapositiva). No es algo de lo que sea consciente. En muchos casos lo hago porque me enfrento a conversaciones y es algo que queda bien. Es más rápido de hacer. No quiero que el dibujo nos distraiga de lo que se cuenta. Pero volveré a mirar mis dibujos y contaré los perfiles.

Hay muchos dibujantes a los que les gustan las escenas de acción, pero a mí me gusta dibujar a gente normal haciendo cosas normales. En *Preacador* lo más importante son los diálogos, los personajes. Yo intento que no se note cómo está dibujado. Quiero que se siga la historia. Si la gente no nota mis dibujos, siento que hago bien mi trabajo.

Hay cosas que necesitan diferentes énfasis; si hay dos personajes hablando tranquilamente, tomando un café, no puedes hacer un enfoque directo en los ojos. Pero si están planeando un asesinato, te cierras más sobre ellos. Intento que la manera de dibujar se ajuste a la historia. Lo llevo haciendo desde los 16 años, así que ahora me sale de manera inconsciente.

¿Mis influencias? Leí cómics ingleses cuando era pequeño, de fútbol y de guerra. Y luego americanos, que llegaban irregularmente. Hacer cómics me permite juntar las dos cosas que me gustan: dibujar y contar historias. Antes, cuando dejaban fumar, solía ir al cine. Ahora ya no voy. No puedo hablar de pintores que me hayan influenciado, porque no he ido a ninguna Escuela de Arte. Me gustaría conocer algo más, pero...

Mis autores favoritos en

cómics son **Neal Adams** y **Will Eisner**, que son muy diferentes. He cogido cosas de la narrativa de Eisner, pero mi mayor influencia es que a los 16 años me tuve que poner a dibujar muy rápido porque me pagaban por un número de páginas semanal.

Hago las líneas de las viñetas irregulares porque es más rápido. En *Hellblazer* me dio por poner fondos negros entre viñetas y me llevaba mucho tiempo. Quería que tuviera un *look* diferente, pero era muy lento. También tardaba mucho en hacer las líneas rectas, así que opté por esa solución en *Predicador*. No tiene nada que ver con razones intelectuales. Podría inventar alguna elaborada excusa al respecto, pero soy demasiado honesto para mi propio bien...

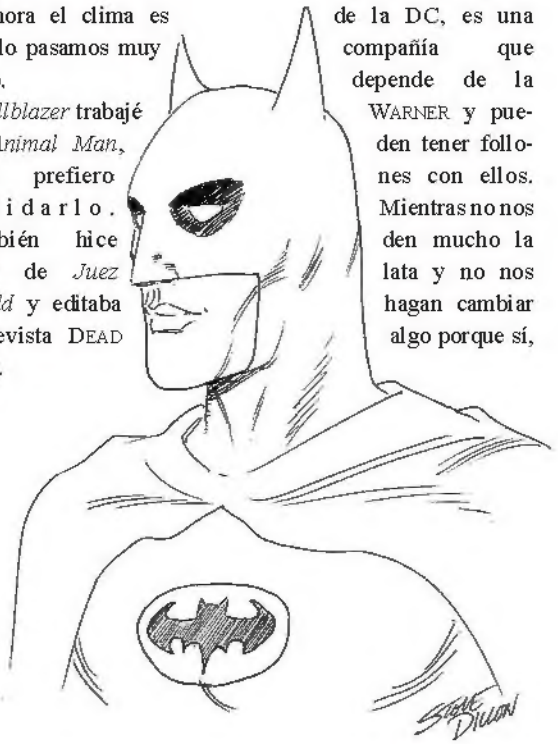
Gracias por alabar mi *storytelling*, pero no es nada intelectual. Tengo mucha suerte por trabajar con un buen escritor como **Garth**. No me pide que dibuje cosas imposibles. Su narrativa es muy buena. Cuando era pequeño aprendí mucho de **Eisner**, que es un gran narrador. También leía tebeos franceses, que tenían otra manera de contar. Eso está ahí y sale. No puedo decir que lo piense mucho, sino que me sale, lo tengo. Algunos escritores te piden que dibujes cosas imposibles. Por ejemplo, te piden que en una viñeta alguien suba una colina, dispare a alguien y baje la colina. A mí no me pasa esto. O te piden que enseñes a alguien a través de una ventana, visto a mucha distancia, que saca una moneda de un cajón, que pone 1776 ¡En una viñeta!

Hellblazer

Realmente disfruté con la serie, porque se desarrolla en Londres que es donde vivo, mi hogar. Es completamente diferente a *Predicador*. No creo que estemos más de dos años con éste, así que cuando acabemos no me importaría volver a hacer a *Constantine*. **Garth** llevaba mucho tiempo con él y estaba un poco harto, pero ahora estará fresco y será muy diferente. Predicador tiene una visión mucho más moral, más recta del mundo. Constantine es un bastardo. Es un poco irónico que una historia tan inglesa no pueda ser producida en Inglaterra, sino que sea una editorial americana la que se encargue de él.

Hellblazer no fue una prueba antes de hacer *Predicador*. Buscaban un escritor y Garth es muy joven, así que se arriesgaron dándole el trabajo. Cuando yo me uní a él, la serie empezó a vender más; eso nos dio la oportunidad de crear nuestro propio personaje. Garth suele tener muchas ideas extrañas en la cabeza, así que nos juntamos e ideamos *Preacher*. DC se arriesgó y nos lo publicó. Hace diez años quizás no lo hubieran hecho, pero ahora el clima es diferente. Nos lo pasamos muy bien haciéndolo.

Antes de *Hellblazer* trabajé para DC en *Animal Man*, pero prefiero olvidarlo. También hice algo de *Juez Dredd* y editaba la revista Dead Line.



No tuvimos problemas de censura con *Confesión*. A veces la DC nos sugiere que contemos algo de otra forma. Lo que hacemos es buscar otra manera de contarlo, manteniendo su efectividad. Yo entiendo la posición de la DC, es una compañía que depende de la Warner y pueden tener follones con ellos. Mientras no nos den mucho la lata y no nos hagan cambiar algo porque sí, a mí me parece bien. Hace diez años hubiera sido imposible hacer *Predicador*. Nosotros sabemos cómo funciona esto y si nos piden que cambiemos algo, no nos ponemos a llorar y a patalear. Lo cambiamos y se acabó. Sin embargo, si hubiera un desacuerdo fuerte se terminaría el asunto, aunque tuviéramos que dejar un álbum a medias.

Encima, un Batman dibujado por ***Dillon*** *durante el Salón*

Izquierda, ***Dillon*** *mostrando el* Haxtur *a la Mejor Historieta Corta, obtenido por* Confesión

Debajo, viñetas de Confesión

PREACHER

No intervengo mucho en el origen de las historias. Es **Garth** el que imagina el *plot*. Luego hablamos mucho. Sí es cierto que discutimos mucho en el origen del personaje. Pero tenemos una buena colaboración.

Controlaremos la película de *Predicador* tanto como podamos. Si no nos gusta, no se hará. Ya hay financiación. **Kevin Smith** es el productor. El guión lo hicimos entre Garth y yo y se basa en los primeros cuatro números de la edición americana.

¿Fuentes de inspiración de la serie? No sé... No creo que *Predicador* sea tan diferente de otras cosas que se hacen en América. **Alan Moore** creó *Hellblazer*, no nosotros y lo que hizo Garth fue ponerle un poco de sabor irlandés. Garth ve muchas películas. Yo no, porque en los cines no dejan fumar. Creo que los americanos son una gran influencia en Europa, desde luego en Inglaterra. En *Predicador* intentamos reflejar nuestro punto de vista sobre los EEUU y confiamos en que ellos lo entiendan porque es muy particular.

No me siento en absoluto oscurecido por el trabajo de **Garth**. Mientras disfrute siendo parte del trabajo creativo, me da igual. A mí me gusta que se siga más la historia que los dibujos. Si dibujara historias de superhéroes, sí que debería notarse mi estilo de dibujo, dado que el guión es inexistente. Pero lo que sí hay en *Predicador* son momentos en los que el dibujo es el que te cuenta la historia.

En Predicador hay bastantes personajes que son gente real disfrazada un poquito...

Con *Predicador* hay muchos que piensan que lo creamos para generar controversia y molestar a la gente. Y no es cierto, tan sólo eran algunas historias que queríamos contar. No queremos disgustar a nadie. Bueno, quizás a unos pocos. Quizás cuando acabemos con esto, hagamos alguna historia de conejitos saltando por ahí, pero no creo que sea posible.

En América le ponen en la portada lo de "sugerido para lectores adultos". Tiene que ver con la censura y cosas así. Entiendo el problema pero... No sé si yo se lo dejaría leer a mis hijos... Pero al final siempre lo encuentran.

Viñetas con algunos de los personajes de Predicador

Flores (presentador)- Yo no se lo dejo leer a mi hija de 10 años.

Steve- Lo entiendo.

Como se sabe, Predicador ha generado una serie de secundarios, como el *Santo de los Asesinos* o *Caraculo*, ahora pensábamos sacar uno con *Bobby y Freddie, los detectives sexuales*. Pero como la gente de la DC se pone muy nerviosa con estos proyectos, porque pueden ser muy controvertidos, hemos decidido aparcarlos para que se queden tranquilos.

LA CUESTIÓN IRLANDESA

En nuestras historias sobre Belfast es **Garth** el que más se involucra, porque es su ciudad natal. Pero no le gusta escribir directamente sobre lo que se ha venido a llamar "problema irlandés". Prefiere hablar de la gente de allí y de cómo siguen con su vida, intentando que parezca una vida normal. Cuando Garth tenía 19 años hizo un tebeo llamado *Trouble Shouts*, donde tocaba el tema de forma más obvia y ha dicho que ahora lo haría de manera diferente, aunque no se avergüenza de él. Era sobre dos personas que venían de lados diferentes de la comunidad y de cómo se desarrollaba su amistad. En cuanto a *Heartland*, es una historia de amistad entre gente normal.

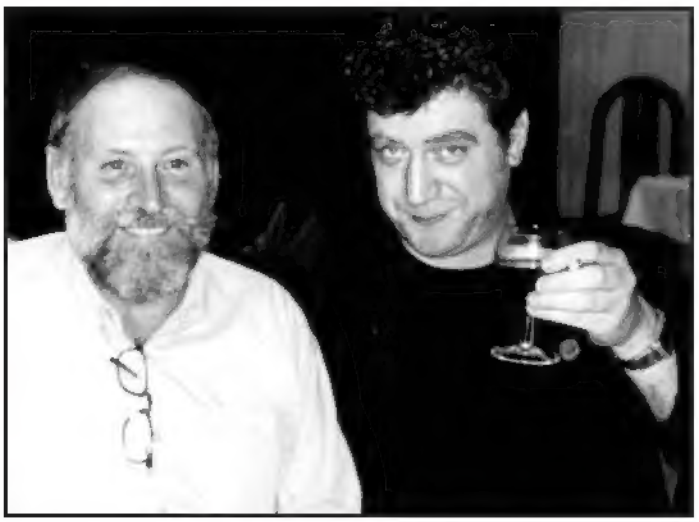
Aunque yo viví seis años en Dublín, creo que los irlandeses y los ingleses se llevan bien, sin problemas. Apenas escuché uno o dos comentarios sobre el asunto en ese tiempo.

¿Después de *Predicador*? Nos quedan 2 años, así que puede que nos peguemos o nos matemos por el camino. Con un poco de suerte, Garth tiene algunas ideas y confiamos en sacar algo. Pero no sabemos si DC se animará, porque queremos hacer algo mucho más tranquilo que Predicador.

Estuvimos hablando de una historia con cuatro tipos que vienen de sitios muy diferentes: Londres, Dublín, Belfast y New York. Sería algo sobre la amistad, sin nada de fantasía ni horror. Hablaríamos de sus cuatro diferentes puntos de vista. Yo soy de Londres y he vivido en Dublín. Garth es de Belfast y conocemos New York. Conocemos bien esos lugares y podríamos escribir algo al respecto. ¿A alguien le interesaría leer algo como eso?

¿Mi opinión sobre **Blair**? Tuve la suerte de vivir en Irlanda durante la era **Thatcher**. Apoyé a los laboristas entonces, sin poder votar porque vivía en Irlanda. Yo no estoy a favor de la violencia, excepto si ésta se dirige contra Margaret Thatcher. Quizás dentro de unos años diga lo mismo de Tony Blair o de cualquier otro político.

TRANSCRIPCIÓN:
F. FLÓREZ Y EVA BARCELÓ



Faustino Rodríguez Arbesú y Steve Dillon

Anteriores artículos sobre *Dillon* en **El Wendigo:**

Nº 73 Predicador
F. R. Arbesú y J. M.Flores (1997)
Nº 78 Rompiendo el eje
F. Flórez (1998)
Premios Haxtur 1997
Predicador nº 1 y 2
•Mejor historieta larga
•Mejor guión
Premios Haxtur 1998
Hellblazer: Confesión
•Mejor historieta corta
Hellblazer (Vértigo nº 49) de Glenn Fabry
•Mejor Portada

¿TE HABÍAS SUSCRITO A ALGUNA DE ESTAS REVISTAS?
LO SENTIMOS.

PERO YA SABES, DESPUÉS DE 25 AÑOS,
PUEDES SEGUIR CONFIANDO EN NOSOTROS.

1974
1999

EL WENDIGO

25 AÑOS DE GLORIA

EL WENDIGO #79

FUNDADA EN 1974 · INVIERNO 1998-1999

1974
1999

25 AÑOS DE GLORIA